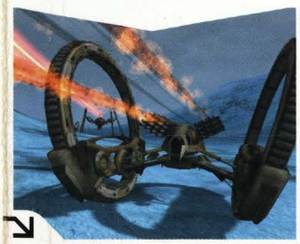
→ DRIVER 3 ■ TOMB RAIDER ■ STAR WARS: THE CLONE WARS ■ MGS2: SUBSTANCE ■ MORTAL KOMBAT ■ THE MARK OF KRI ■ TIPY NA GRAND THEFT AUTO: VICE CITY & THE GETAWAY

NOVÉ HRY



STAR WARS

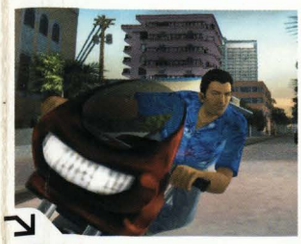
VÁLKA KLONŮ! Recenze Clone Wars. Yoda nebo Vader?

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

SNAKE PREVIEW! Zjistěte, jaké to bude. Předběžný verdikt.

MORTAL KOMBAT

FATALITY! Krvácející recenze na šesti stranách!



GRAND THEFT AUTO VICE CITY

TIPY A RADY! Vůbec nejlepší rady pod miamským sluncem!

No.1 PRO PLAYSTATION®2

PSM2

PRIDE FC

„Žádné dloubání do očí a rány do rozkroku.“ První pohled na nejdrsnější hru pro PS2!

TOMB RAIDER

Šokující pravda o zapomenuté hrdince PS2.

PRVNÍ NA SVĚTĚ PREVIEW!

DRIVER 3

Takhle měla vypadat Getaway! Staroušek Tanner se vrací do města. A je ve formě...

PLUS: NEJLEPŠÍ RECENZE V BRANŽI

Legends of Wrestling 2 / **Wild Arms 3** / SOS: The Final Escape / **Dead to Rights** / The Mark of Kri / **Silent Hill 2: Director's Cut** / Contra: Shattered Soldier / **The Simpsons Skateboarding**...

Únor 2003 | Cena 125 Kč | 199 Sk

future games The first choice for gamers

9 771213 668004 02

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
P.O. BOX 104
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 843

SCORE 108
již v prodeji

VÍTEJTE V PSM2

DRIVER 3

Nejstarší herní gangsterka bere Miami útokem a zesměšňuje *Getaway*. PSM2 se vyhřívá ve žhnoucím pokračování *Drivera* od Reflections.

BYLI JSME TAM. VIDĚLI JSME TO. NAPSALI JSME O TOM. A RADĚJI TO HNED ZAPOMNĚLI!

O čem je řeč? Však víte - o *tom*. Tohle není jen tak něco, tady jde o všechno. A ne - nemůžeme vám nic prozradit. Kdybychom vám to řekli, museli bychom vás zabít. Cože? Ne, vážně ne. Hmm, tak jo. Ale jen proto, že jste tak vytrvalí.

Nemáme to lehké. Tento měsíc například Jirka viděl konec *Tomb Raidera*. Ano, viděl závěrečnou sekvenci hry, která vyjde nejdříve za dva měsíce. Řekněte sami - chtěli byste ji vidět? Zkazit si požitek z následného hraní? Zjistit, že něco, na co se těšíte více než rok, si vlastně nemůžete naplno vychutnat? Těžko.

A tak je to pořád. Věděli jsme o Raidenovi v *MGS2* a o zápletce *Vice City* celé měsíce před jejich vydáním. Někdy si prostě musíme sami sobě zkazit překvapení, abychom vás patřičně informovali. Jasné?

Revoluční vychytávky v *Driveru 3*? I ty jsme samozřejmě viděli. Navštívili jsme slunný Newcastle, kde jsme byli několik dlouhých dní doslova připoutání k televizní obrazovce (a ne, nekoukali jsme na *Sex ve městě*). Ale když z nás po návratu spadne nadšení, pečlivě vážíme, co vám prozradit a co ne. Nechceme vás připravit o potěšení. Alespoň někdo ať si to užije.

Driver 3 - všechno, co potřebujete vědět, najdete na straně 36. *Tomb Raider* - všechno, co potřebujete vědět, najdete na straně 16. *MGS Substance* - všechno, co potřebujete vědět, najdete na straně 26. A tak dále, a tak dále. Ale znovu - můžete se na nás spolehnout. Žádnou klíčovou zápletku nebo pozoruhodnou postavu vám nevyzradíme jen proto, že *můžeme*.

TÝM PSM2

KOUPILI JSTE SI NOVÝ MAGAZÍN O PLAYSTATION 2. NAŠÍM CÍLEM JE VÁM KAŽDÝ MĚSÍC POSKYTNOUT:

NEKOMPROMISNÍ NÁZORY

Narozdíl od jiných magazínů máme ve všem absolutní svobodu - můžeme si psát, co chceme a kdy chceme, a od nikoho si do toho nenecháme mluvit. Nebudeme vás balamutit prázdnými řečičkami a vynasnažíme se přinášet vám aktuální informace v té nejstravitelnější možné podobě. Naši čtenáři si mohou být jistí, že se od nás dozvědí o všem důležitém ze světa PS2 a že jim nic nebudeme lakovat na růžovo.

JASNÉ INFORMACE

Nechceme první půlku našich recenzí věnovat nicneříkajícím blábolům o tom, jak jsme se vyspali nebo co jsme měli dobrého k obědu. Snažíme se být vtipní a čtiví, ale přitom se věnujeme jádru věci a pečlivě popisujeme jednotlivé vlastnosti hry. Za velmi podstatné považujeme i obrázky - každý měsíc se můžete těšit na exkluzivní screenshoty, které toho o hře mnohdy napoví víc než pět stran „zasvěceného" textu.

DETAILNÍ ROZBORY

Jsme odhodláni zabývat se hrami ze všech možných úhlů a najít na nich i ty nejskrytější chybičky či naopak přednosti. Věnujeme se aktuálním tématům, které vás zajímají. U našich recenzí můžete najít spoustu detailních postřehů, zajímavostí i komentářů, které svědčí o tom, jak dlouhý čas jsme s tou kterou hrou strávili. Spolehnete-li se při orientaci ve spletitém světě PS2 na náš časopis, nemůžete zabloudit.

NEJLEPŠÍ HRY

Kromě toho, že recenzujeme všechny nové tituly, které se objevují na pultech českých obchodů, máme ty největší hity proklepnuté hned, jak vyjdou v Japonsku nebo v Americe. Naši čtenáři tak vědí s několikaměsíčním předstihem, jestli se jim vyplatí čekat na mediálně protlačovanou hru, nebo jestli se mají radši porozhlédnout po něčem skutečně zajímavém.

UPOZORNĚNÍ: PSM2 NENÍ O:

recenzích muziky Backstreet Boys nebo kancelářských židlích, ani o „osvětových" článcích na téma softwarového pirátství, ani o rádoby oddychových rozhovorech s nudnými celebritami a už vůbec ne o stupidních hrách, které nikoho nezajímají. To všechno musíte hledat v jiných časopisech, protože my máme spoustu zajímavějších věcí, o kterých si na těch následujících sto stranách můžete přečíst.

PSM2 • NO.1 PRO PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2 MAGAZÍN
PSM2

OBSAH

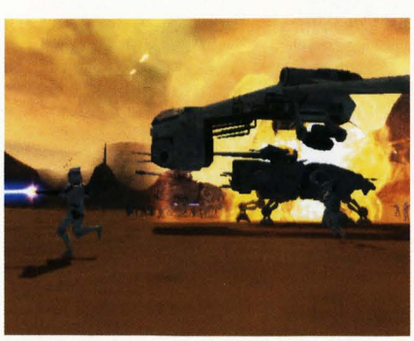
NO.1 PRO PLAYSTATION 2
コンテンツ

コンテンツ

DRIVER 3

Nastartujte motor a zařaďte rychlost - série, která zavedla hráče do Miami v době, kdy *GTA* ještě chodilo ve 2D bačkůrkách, se vrací. Máme tu zase Tannera a navíc ještě spoustu dynamických efektů a realtimové deformace. Zvěd PSM2 to všechno viděl na vlastní oči v sídle firmy Reflections.

METAL GEAR SOLID: SUBSTANCE 26
Chcete něco, co by prověřilo vaše reflexy?



STAR WARS: THE CLONE WARS 46
Na kterou stranu síly se přidáte tentokrát?

23 STRAN PLNÝCH RECENZÍ
ZAČÁTEK NA STRANĚ 45

TOMB RAIDER: TAOD 16
Přehršel nejnovějších informací přímo od Core.

MORTAL KOMBAT 54
Zatraceně dobré, nebo úplně ztracené?

DEVIL MAY CRY 2 8
Dante se o slávu bude muset podělit.

TENTO MĚSÍC V PSM2

8 NOVINKY

Místo, kde najdete ty nejžhavější informace ze světa PS2: novinky od vývojářů, drby a data vydání.

Devil May Cry 2 8
Futurama 9
Sound of Thunder 10
Tomb Raider: TAOD 16
Interview s Adrianem Smithem 20

V KAŽDÉM ČÍSLE

Konkurence 72
Předplatné 87
Dopisy 94
Příští číslo 98

26 PREVIEW

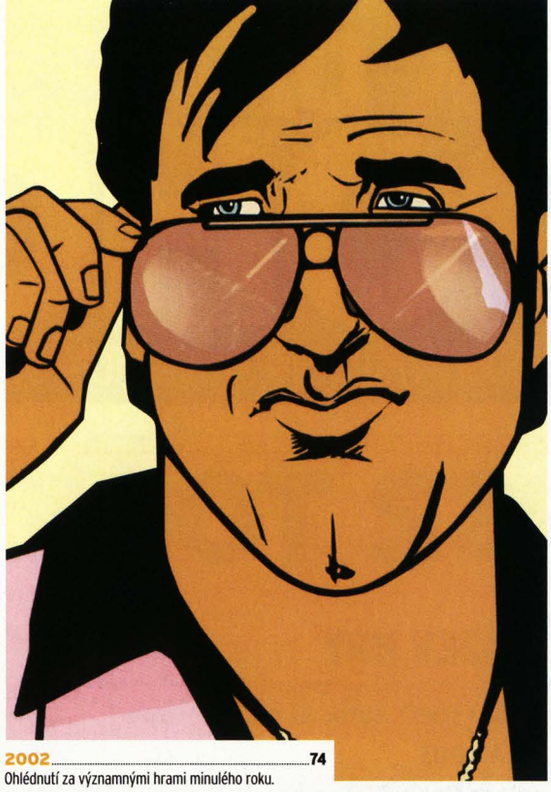
MGS2:Substance 26
Bomberman Kart 30
Dark Angel 32
Jurassic Park: Project Genesis 33
Evolution Skateboarding ... 34

12 NÁŠUP

Tom Clancy 's Splinter Cell 12
X-Men:Wolverine 's Revenge 13
Iru 13
Smokin 'Barrels 13
Gladius 14
Lamborghini 15

PRIDE FC 22
Tvrdší a krvavější než box i wrestling.

SILENT HILL 2 52
Režisérská verze výpravy za noční můrou.



2002 74
Ohlédnutí za významnými hrami minulého roku.

„MĚSTO DUCHŮ V HLUBOKÉM KAŇONU, KDE VAŠE JMÉNO NIKOHO NEZAJÍMÁ." STRANA 64

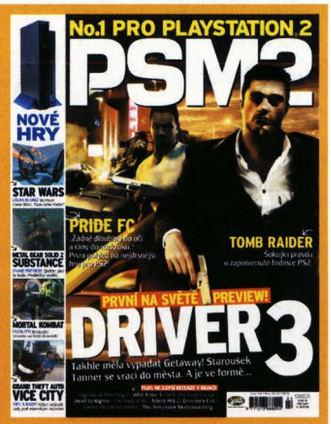
NOVÝ ČTENÁŘ?

TÁPETE? DOPORUČUJEME TYTO STRÁNKY...

8 NOVINKY
Snažíme se přinášet screenshoty a informace, které jinde nenajdete. Tentokrát se můžete pokochat například podrobnostmi o druhém dílu akční řežby *Devil May Cry* a nové hlavní postavě.

36 DRIVER
Zbraně. Auta. Miami. Ne, tohle není *Vice City*, tohle je návrat úplně jiné legendy, a my jsme se kvůli Tannerovi a hlavně kvůli vám vypravili až do sídla Reflections.

94 DOPISY
Chcete nás pochválit nebo si postěžovat na něco, co se vám na nás nelíbí, a ještě jste to neudělali? Tak se zatím mrkněte, jak se do toho opřeli jiní. Trojstránka vašich dopisů čeká na vaši návštěvu.



ČÍSLO 13 -ÚNOR 2003
Dneska už nemůžete pomalu ani jet tramvají do práce bez toho, abyste nebyli svědky nebo oběťmi zločinu - tak proč si dělat starosti s mírou kriminality v dalším pokračování *Drivera*? Vítejte v krátké době podruhé v Miami.

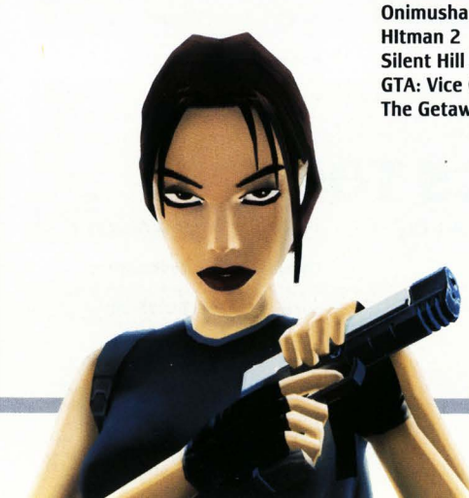
45 RECENZE

Nic nekupujte, dokud si u nás nepřečtete finální verdikt.

Star Wars:The Clone Wars 46
Legends of Wrestling 2 50
Silent Hill 2: The Director 's Cut 52
Contra: Shattered Soldier 53
Mortal Kombat: Deadly Alliance 54
The Simpsons Skateboarding 60
SOS:The Final Escape 62
Wild Arms 3 64
Dead To Rights 66
The Mark Of Kri 68

TÉMA

Tomb Raider:TAOD 16
Pride FC 22
2002 74



96 PROFI TIPY

Odborné rady, jak zvládnout PlayStation 2

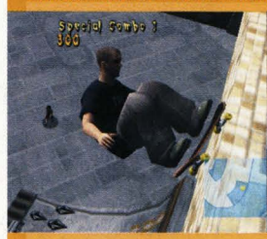
Mortal Kombat: DA 80
Onimusha 2 80
HItman 2 81
Silent Hill 2 81
GTA: Vice City 81
The Getaway 82

OBSAH

„HEATH HERRING DOSTAL TOTÁLNĚ NA KROVKY" - STR. 23

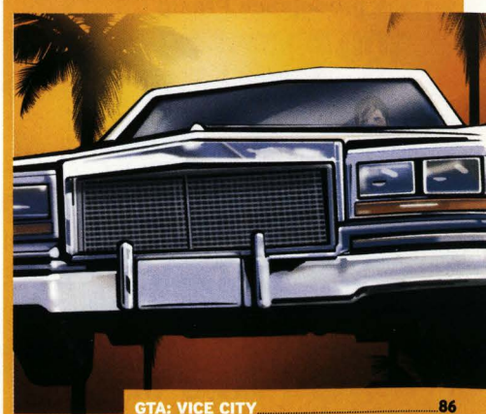
VÁŠ RYCHLÝ PRŮVODCE PSM2

NÁZEV HRY	STRANA	SEKCE
Battlebots	15	Nášup
Bomberman Kart	30	Preview
BMX XXX	81	Profi tipy
Contra: Shattered Soldiers	53	Recenze
Dead To Rights	66	Recenze
Devil May Cry 2	8	Novinky
Driver 3	36	Téma
Evil Dead: A Fistfull of Boomstick	15	Nášup



Evolution Skateboarding	34	Preview
Galerians: Ash	15	Nášup
Getaway,The	82	Profi tipy
Gladius	14	Nášup
Grand Theft Auto: Vice City	86	Profi tipy
Jurassic Park: Project Genesis	33	Preview
Lamborghini	15	Nášup
Legends of Wrestling 2	50	Recenze
Mark Of Kri,The	68	Recenze
M. Kombat: Deadly Alliance	54	Recenze
Pride FC	22	Téma
Savage Skies	15	Nášup
Simpsons Skateboarding	60	Recenze
Smokin 'Barrels	13	Nášup
SOS: The Final Escape	62	Recenze

Sound of Thunder,A	10	Novinky
Star Wars: The Clone Wars	46	Recenze
Tomb Raider: TAOD	8	Novinky
Tom Clancy 's Splinter Cell	12	Nášup
Wild Arms 3	64	Recenze
X-Men:Wolverine 's Revenge	13	Nášup



GTA: VICE CITY 86
Třetí část našeho průvodce po Miami vás zavede až na konec Tommyho příběhu.

TOK DAT PSM2 POHODA

MAXIMUM INTELIGENCE/MINIMUM ÚSILÍ

Znáte to. Máme v redakci ty „neuvěřitelně realistické" volanty, díky kterým bude *Gran Turismo 3* stejně nepohodlné jako skutečné řízení. Máme i Fighting Arena ovladač, před kterým musíte mávat rukama a nohama, abyste z *Tekkena* udělali rvačku. A světe div se, v redakci nechybí ani taneční podložka, na které si celá redakce, sekretářky i účetní hrají na Britney Spears. A víte co je na tom nejzajímavější? Že nejlepší způsob, jak si užít hry, je sedět v sedačce se šálkem čaje a pojídat sušenky. Takže vážení výrobci periferií! Pokud nám opravdu chcete pomoci, vynalezněte něco, u čeho si budeme moci dát kafe a nebudeme se muset bát, že ho převrhneme.

1

THE GETAWAY

Bože můj! Vývoj stál pět milionů liber, reklama byla masivní a hype takřka rekordní. Přesto hra vydržela na prvním místě pouhé dva předvánoční týdny, aby pak klesla na konec první desítky. Vítěz? EA Sports - čtyři tituly v TOP 5. To je výkon!

slevový kupón v hodnotě 100 Kč na odběr zboží v prodejnách Presto CS

Tento kupón opravňuje svého držitele k získání slevy při nákupu zboží v prodejnách Presto CS nad 700 korun. Kupón nelze směnit za peníze, nelze použít dva kupóny na jeden nákup a nelze kombinovat s dalšími speciálními nabídkami společnosti Presto CS.

Největší výběr her za dobré ceny!

ADRESY PRODEJEN:
Presto CS - SVĚT HER

Hry na PC-CD ROM A PlayStation:
- **Zlatnická 4,** Praha 1 - tel. 02/2231 3557
- pasáž Jiřího Grossmana, **Politických vězňů 14,** Praha 1 (přístup též z Václ. Náměstí, pasáž Jalta) - tel. 02/2423 2595

Hry pouze pro PlayStation:
- **Národní obrany 31,** Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

Otevřeno:
Pondělí - pátek
9.30 - 18.00,
Sobota:
9.30 - 14.00

ŽEBŘÍČEK PRODEJNOSTI V EVROPĚ KE DNI: 11. LEDNA

PS2 TOP 20

Umístění	NÁZEV HRY	Vydavatel	Výrobce
1	Grand Theft Auto: Vice City	Take 2	DMA Design
2	FIFA 2003	EA	EA
3	James Bond 007: Nightfire	EA	EA
4	Lord of The Rings: Two Towers	EA	EA
5	Medal of Honor: Frontline	EA	EA
6	WWE Smackdown! Shut Your Mouth	THQ	Yuke's
7	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Neversoft
8	Pro Evolution Soccer2	Konami	KCET
9	Harry Potter and Chamber of Secrets	EA	EA
10	The Getaway	Sony	Team Soho
11	Red Faction	THQ	Volition
12	WRC II Extreme	Sony	Evolution Studios
13	Spider-Man	Activision	Treyarch
14	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	IO Interactive
15	Colin McRae 3	Codemasters	Codemasters
16	Tiger Woods PGA Tour 2003	EA	EA
17	Ratchet and Clank	Sony	Insomniac
18	LMA Manager 2003	Codemasters	Codemasters
19	Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	Vivendi	Surreal Software
20	Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi	Check Six Games

JAPONSKÝ TOP 5

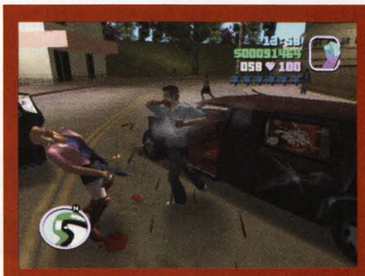
1	Taikou No Tatsujin	Namco	Namco
2	Breath of Fire 5: Dragon Quarter	Capcom	Capcom
3	Toruneko's Grand Adventure 3	Enix	Enix
4	Pop 'n' Music 7	Konami	KCEO
5	Harry Potter and the Chamber of Secrets	EA Square	EA

PRESTO CS TOP 5

1	Grand Theft Auto: Vice City	Take 2	DMA Design
2	Colin McRae 3	Codemasters	Codemasters
3	The Getaway	Sony	Team Soho
4	NHL 2003	EA	EA Sports
5	Kingdom Hearts	Disney	Interactive Squar.

PSM2 TOP 5

Co se tento měsíc smažilo v redakci PSM2?



1. GTA: Vice City

2. Dead to Rights

3. Mortal Kombat: Deadly Alliance

4. Taikou No Tetsujin

5. Pro Evolution Soccer 2

14. ÚNORA 2003

JE TO V KAŽDÉM Z NÁS

HYPE
WWW.HYPE.CZ

eSHOP
eshop.cinemax.cz

ElCom

TOP DISTRIBUTOR

Presto-CS COMPUTER

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE™

MIDWAY
www.midway.com

Mortal Kombat™ Deadly Alliance™ © 2002 Midway Amusement Games, LLC. Všechna práva vyhrazena. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, logo s drakem, MIDWAY, loga Midway a všechna jména postav jsou obchodními značkami společnosti Midway Amusement Games, LLC. Použito s povolením. Distribuováno v licenci Midway Games Ltd. Microsoft, Xbox a loga Xbox jsou buď registrované ochranné známky nebo obchodní značky Microsoft Corporation v USA a jiných zemích a jsou použity v licenci společnosti Microsoft. PlayStation a logo PS jsou registrované ochranné známky Sony Computer Entertainment Inc.™, ®. LOGO NINTENDO GAMECUBE JE OBCHODNÍ ZNAČKA SPOLEČNOSTI NINTENDO. © 2002 NINTENDO™, ® a logo Game Boy Advance jsou obchodní značky společnosti Nintendo. © 2002 Nintendo.

DÉMONICKÁ RYCHLOST: Lucia je po přestupu na satanskou víru dost přízemní, ale taky hodně mrštná.

MÍČ A MOZEK: Jedna z odboček zavede naši hrdinku přímo k tomuto malému zoufalému bossovi.

›PŘEVRATNÉ ZPRÁVY フハラハ

ODHALENÁ LUCIA

Tak jsme si poprvé osahali krásnou a nažhavenou holku, kterou pro naše potěšení stvořili pánové z Capcomu.

Capcom uveřejnil další žhavou zprávu o nové hře *Devil May Cry 2*, která by se měla na trhu objevit koncem března. Jak už napovídaly dřívější zákulisní průsaky, titul vyjde na dvou discích - jeden pro peroxidového gotického telepata Danteho, druhý pro rusovlásku Luciu, která umí kopat sakra vysoko. Dějem budou oba procházet trochu jinak, s jinými bossy a odlišnými odbočkami od hlavního úkolu - tedy jako v *The Getaway*.

Lucia je ve srovnání s Dantem tím, čím Carrie Ann Mossová Keanu Reevesovi - je mrštná, ladná a brutálně nekompromisní. Její běh po zdi s otočkou nás úplně dostal (jednoduše zmáčknete ◎ poblíž zdi) a nekonečná zásoba vrhacích nožů funguje stejně spolehlivě jako známá dvojice pistolí, kterou vládne Dante.

Z přímého srovnání vychází Lucia jako pohyblivější a svižnější, specializuje se hodně na elegantní variace bojových umění. Její temné alter ego se zjevuje jako mihotavý bílý sokol, který umí létat. Musíte však sesbíráte dost klenotů a potom neustále mačkat ⊗.

Obě postavy mohou ve stylu RPG rozšiřovat schopnosti svých ďábelských amuletů, vyvažovat je zcela podle svého uvážení a momentálních potřeb. Například někteří nepřátelé odolávají lépe ohnivým útokům než ledovým.

Klenoty schopností získáváte za stylový boj. Vše se točí kolem známého hodnocení ve stupních S, A, B, C a D. Jen názvy klasifikací se trochu změnily, takže 'Stylish' a 'Awesome' byly nahrazeny termíny 'Don't Worry' a 'Come on'. Danteho obzvláště stylový útok Ďábelský déšť (při kterém vyskočí do vzduchu a střílí směrem dolů) je snazší provést a kdekomu snadno vyrazí dech.

Narozdíl od starších titulů *Resi* můžete nyní hrát za svou postavu už od začátku. Cesty obou z nich jsou rozdílné - v jedné sekci se Lucia vyšplhá na věž s hodinami, kde zlikviduje kyjorukého molocha, zatímco Dante se spustí do kanálu, aby si poradil s démonickou gorilou.

Nový záporák se jmenuje Arius a předvádí teploušsky elegantní bojové umění. Mimo jiné také vládne velké zlé nadnárodní společnosti - jako všichni. Za tím vším se však skrývá to *pravé* zlo, hnusně velký démon.

NÁZOR PSM2: *Ve skutečnosti je Lucia vlastně trochu úlisnější verzí Danta, ale o tom to ostatně je - DMC2 je vlastně jen šíleným mačkáním tlačítek. I když některé pohyby vypadají přirozenější a propracovanější než dřív, nečekejte žádnou revoluci. DMC je prostě takové - a nutno říci, že skvělé. Připravte si prstíky, recenze bude už v příštím čísle.*

„JEJÍ TEMNÉ ALTER EGO SE ZJEVUJE JAKO MIHOTAVÝ BÍLÝ SOKOL."

POZVEDNUTA STŘELBOU: Opakovaným vrháním nožů Lucia dokáže prodloužit svůj pobyt ve vzduchu.

BLESK VE MĚSTĚ: Hráč, který si zvolil Danta, se může naučit několik nových démonických útoků.

›PRVNÍ POHLED フハラハ

FUTURAMA BUDE

Udělejte piruetu, zastepujte, předveďte valčík... Připravte se na párty, přinášíme vám první obrázky z Groeningova interaktivního kresleného seriálu.

Tentokrát pro vás máme samé dobré zprávy. I když se vydání *Futuramy* v USA zrušilo, do Evropy by se měla díky SCi dostat. Pro ty, kteří netuší, o co jde - *Futurama* je hyperaktivním herním výtvorem autora *Simpsonů* Matta Groeninga. Odehrává se v roce 3000 a je přirozeně kandidátem na klasické comicsové zpracování pomocí celshadingu. SCi sice tvrdí, že mají „vlastní speciální vykreslovací engine, který vytváří přirozené kreslouny", ale znáte to...

Scénář sepsal J. Steward Burns, držitel ceny Emmy. Jde o typickou sci-fi - stará průmyslová spekulantka Mom koupí Planet Express, stane se jednapadesátiprocentním vlastníkem akcií a de facto vládkyní Země. Chce celou planetu použít jako gigantickou válečnou loď a - teď to přijde - jen vy v kůži Frye, Leely, Bendera nebo doktora Zoidberga ji můžete zastavit. Jak? No, hlavně střílením, kopáním, skákáním, řešením hádanek (pokud tak lze nazvat zapínání generátorů u výtahů) a vtipnými hláškami. Každá postava má svou vlastní sadu speciálních pohybů - Leela předvádí známé bojové umění, zatímco Bender jednoduše rozbíjí věci. No dobrá, někdy je jen zprohýbá.

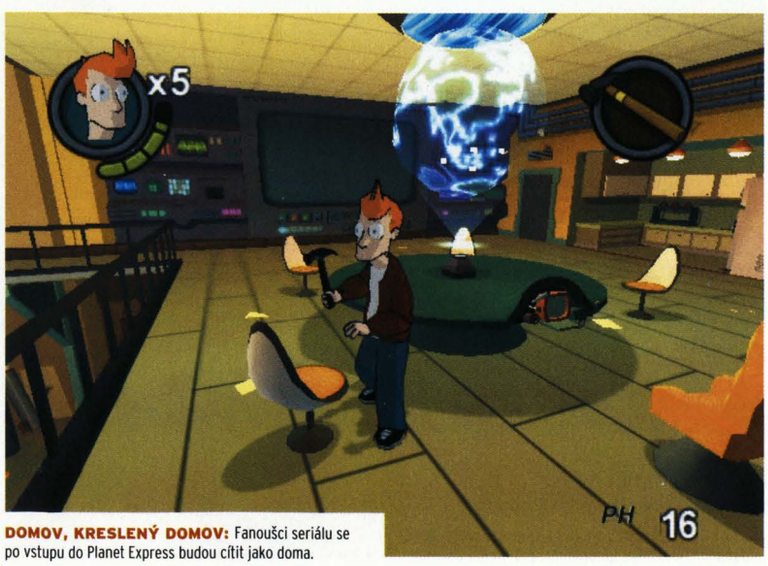
FRYOVO POTĚŠENÍ: Jak povznášející je dát do ruky kresleného muže velké kladivo. Úplné umění...

„POSTAVY MAJÍ ZÁSOBU HLÁŠEK, TAK JAK JE NAMLUVILY HVĚZDY SERIÁLU."

Postavy mají také zásobu vlastních hlášek, tak jak je namluvily hvězdy seriálu. Jde třeba o „Polib mi mou naleštěnou ocelovou řiť" nebo „Kdo je otcem?". Tohle uslyšíte od Frye, kdybyste náhodou nevěděli.

Jednadvacet misí vás zavede do několika lokací, z nichž některé uvidíte poprvé a jiné můžete znát ze seriálu - odpadky zaplavený starý New York nebo naopak čistý Nový New York. Prostředí jako Odpadní asteroid, Sluneční město nebo Mokřina Bayou byla vytvořena speciálně pro hru. Přesto je z nich cítit typický dotek Groeningovy geniální mysli. Humoru je stále dost, vtip střídá vtip - my sami jsme již zaznamenali narážky třeba na *Metal Gear Solid* nebo *Hvězdné války* a je nám jasné, že toho bude ještě mnohem víc. Děj vás dokonce zavede i zpátky v čase, abyste zabránili věcem, které se mají stát, takže můžeme čekat přímé vtipy na život v roce 2000.

NÁZOR PSM2: Road Rage *a* Simpsons Skateboarding *napovídají, že pečeť Matta Groeninga nezaručuje kvalitní hru. Ale spojením s drzostí* Fur Fighters *se šance na konečný úspěch zvyšují. Můžeme snad doufat v zajímavý úvod s použitím seriálu.*



DOMOV, KRESLENÝ DOMOV: Fanoušci seriálu se po vstupu do Planet Express budou cítit jako doma.

KOPE JAKO KOBYLA: Není pochyb o tom, že Lilino umění už nemá daleko k dokonalosti Bruce Leeho.

›PSM2 SOUTĚŽ

VYHRAJTE!

3X PRO EVOLUTION 2 & STOLNÍ FOTBÁLEK

A je tu další z našich skvělých soutěží. Tentokrát pro vás máme opravdu fantastickou cenu. Jeden z našich redaktorů se zbavuje (bůhví proč) fantastického stolního fotbalu a protože se nám ho nepodařilo přesvědčit, aby jej umístil do naší redakce, „bohužel" jsme jej nuceni nabídnout našim čtenářům. Navrch přihazujeme tři kousky nejlepší fotbalové hry všech dob, *Pro Evolution Soccer 2* od Konami.

Co je potřeba udělat? Samozřejmě správně zodpovědět dvě rafinované otázky a odpovědi nám na korespondenčním lístku poslat do redakce (adresu najdete na straně 96) nejpozději do konce února. První vylosovaný získá stůl a kopii hry, další dva samotnou hru.

1. V jakém anglickém týmu hraje Milan Baroš?
a) Manchester United
b) FC Liverpool
c) West Ham United

2. Který z následujících Sparťanů nikdy nehrál v 1. anglické lize?
a) Vladimír Labant
b) Karel Poborský
d) Petr Kouba

ZKAŽENÁ HISTORIE: Příslušníci kultu se snaží zničit budoucnost pomocí genetických úprav na dinosaurech v minulosti.

PARNÍK: Zbraň narušující tok času pracuje s tepelnou energií, takže pro dobití potřebujete najít termální pramen.

UCHOVEJTE ZMRAZENÉ: Musíte ochránit místní faunu a flóru, jinak se drasticky změní budoucnost.

VRRRRAŽEDNÉ MĚSTO: „Budoucnost", ve které začínáte, je plná zmutovaných dinosaurů. Nastolení pořádku je na vás.

›PSM2 PRVNÍ POHLED

HROMOVÝ TŘESK

Chtěli byste z historie vymazat cigarety? Computer Artworks smíchali ve své napínavé hře *A Sound of Thunder* klasiky *Turok* a *Back to the Future*.

Bam! skočili po právech na adventuru o cestování v čase *A Sound of Thunder*, kterou vyvíjejí autoři úspěšného titulu *The Thing*. Hra je založena na stejnojmenném románu Raye Bradburyho ze začátku šedesátých let a hráčům umožní přesouvat se mezi současností a dobou prehistorickou a brouzdat se časoprostorem ve snaze zachránit lidstvo.

Nejzajímavější vlastností je rozhodně příčinná souvislost vašich činů - když v minulosti šlápnete na rostlinku tabáku, v budoucnosti vás přestanou obtěžovat reklamy na cigarety. Je rok 2038 a zneužívání cestování v čase vede k přísné regulaci. Navzdory tomu se tajemná organizace Global Entropy vydává do doby prehistorické, čímž způsobuje spoustu zmatku. Současné Chicago je obydlené strašlivými hybridy, zmutovanými křížence dinosaurů a masožravých rostlin. Nezbývá vám, než skákat časem sem a tam, abyste nebezpečný kult zastavili vždy před tím, než něco provede. Musíte zničit obludná monstra a vrátit život do normálu.

Hra je z velké části takticky orientovaná. Pomocí své zbraně nazvané Time Freeze Disruptor můžete zajímat nehybné nepřátele - nebo přátele - tím, že je uzavřete v malé časové kapse, takže nebudou moct nic dělat. Uvidíte, že se vám bude moc líbit, jak dotyčný postupně zpomaluje a pak je vyzdvižen do vzduchu v jakési bublině - je to tak trochu obdoba efektu bullet time. Můžete zmrazit i cokoliv neagresivního, abyste to dostali pryč z nebezpečné zóny, nebo můžete zpomalovač používat jako zbraň. Do ztuhlého nepřítele vystřelíte a kulky snadno dohoní svůj cíl, ovšem až po zmizení bubliny.

Souboje s hlavními nepřáteli jsou podobně mazané - musíte chytře využívat prostředí, abyste přinutili velká a nebezpečná zvířata útočit na záporáka, a ne na vás. Jen tak se vám podaří napravit čas a prostor a dát věci do pořádku.

NÁZOR PSM2: *Na půdě Bam! jsme si už zahráli jednu z prvních verzí a mile nás překvapila. Už v poslední hře* The Thing *nás Computer Artworks nadchli herním systémem založeným na důvěře a nedůvěře, teď pro změnu otevírají nové hranice díky originální zbrani a skvělé provázanosti příčinných souvislostí. Nenápadný hit roku 2003.*

ZPOMALENÝ FILM: Zastavte nepřítele, vyměňte zbraň, střelte do něj a sledujte, jak zemře, až pole povolí. Dokonalé.

V PŘÍPRAVĚ

JEN V **PSM2** - NEJLEPŠÍ HRY ZÍTŘKA

KAŽDÁ ZNÁMÁ HRA ODHADOVANÉ VYDÁNÍ

BUDOUCNOST

Váš měsíční průvodce budoucností PS2 - vyčerpávající přehled her, který nenajdete v žádném jiném časopise.

LEGENDA

Akční adventura	AA	Plošinovka	P
Akční strategie	AS	Puzzle	Pz
Arkáda	Ar	Závody	Z
Bojovka	Bj	RPG	RPG
Bemani	B	Střílečka	S
Střílečka v první osobě	FPS	Simulátor	Sm
Letecký simulátor	LS	Sport	Sp
Roboti	R	Strategie	Str

ÚNOR 2003

ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	Z
Barbarian	Virgin	Bj
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	AA
Batle Engine Aquila	Infogrames	AS
Centre Court 2	Midas	Sp
Dark Angel	Vivendi	AA
Everblue 2	Capcom	AA
Gio Gio's Bizarre Adventure	Capcom	AA
Grappler	Midas	Bj
G-Surfers	Midas	Z
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Activision	AA
Macken Shao	Midas	AA
Midnight Club 2	Take 2	Z
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Bj
Mr Golf	Midas	Sp
Pac Man World 2	Sony	P
Paris Dakar Rally 2	Acclaim	Z
Primal	Sony	AA
Robocop	Infogrames	FPS
Robotech: Battlecry	TDK	R
Rolling	Rage	S
Sims, The	EA	Str
SOS: The Final Escape	Agetec	AA
Space Channel 5.2	Sony	B
Star Wars: The Clone Wars	Activision	AS
Sword of the Samurai	Ubi Soft	Bj
Tom & Jerry: War of the Whiskers	Ubi Soft	P
Tomb Raider: TAOD	Eidos	AA
Whirl Tour	Vivendi	P

BŘEZEN 2003

Aero Elite Combat Academy	Sega	LS
Club Football	Codem'ters	Sp
Dance Dance Revolution Max	Konami	B
Devil May Cry 2	Capcom	AA
Dr Muto	Midway	AA
Evolution Snowboarding	Konami	Sp
Gallerians: Ash	Sammy	AA
Inquisition	Wanadoo	AA
King Of Route 66	Sega	Z
Mace Griffin: Bounty Hunter	Vivendi	FPS
Malice	Vivendi	P
Mark of Kri	Sony	AA
Metal Gear Solid: Substance	Konami	AA
Moto GP3	Sony	Z
Jurassic Park: Operation Genesis	Vivendi	AS
Lost, The	Ubi Soft	AA
Pro Beach Soccer	Wanadoo	Sp
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	P
Silent Hill 2: Director's Cut	Konami	AA
SOCOM: US Navy Seals	Sony	AA
Syberia	Vivendi	AA
Tenchu: Wrath Of Heaven	Activision	AA
Vexx	Acclaim	P
Wakeboarding Unleashed	Activision	Sp
World Champ'ship Snooker 2003	Codem'ters	Sp
WWE Crush Hour	THQ	Z
Zapper	Infogrames	P
ZOE2: The 2nd Runner	Konami	R

DUBEN 2003

Black and White	tbc	AS
BloodRayne	Vivendi	AA
Def Jam Vendetta	EA	Bj
Dragon's Lair 3D	THQ	AA
Shinobi	Sony	AA
War of the Monsters	Sony	Bj

KVĚTEN 2003

Black and Bruised	Vivendi	Bj
Enter The Matrix	Atari	AA
Indy Racing League	Codem'ters	Z
Speed Kings	Acclaim	Z

ČERVEN 2003

Hulk, The	Vivendi	AA

KONEC 2003

13	Ubi Soft	FPS
A Sound of Thunder	Bam!	AA
Akira Psycho Ball	Infogrames	Ar
Alter Echo	THQ	AA
Bruce Lee	Vivendi	Bj
Deus Ex2: Invisible War	Eidos	FPS
Die Hard Vendetta	Vivendi	FPS
Dredd Vs Death	Vivendi	AA
Final Fantasy 10-2	Sony	RPG
Finding Nemo	THQ	AA
Fire Warrior	THQ	FPS
Four Horsemen of the Apocalypse	3DO	AA
Freaky Flyers	Midway	LS
Freedom: Battle for Liberty Island	EA	FPS
Futurama	SCi	AA
Ghostmaster	Empire	AA
Gran Turismo 4: Online	Sony	Z
Lamborghini	Rage	Z
Mercedes-Benz World Racing	TDK	Z
Mission: Impossible 2	Infogrames	AA
Moji Ribbon	Sony	B
Nightmare Creatures 3	Konami	AA
Pride FC	THQ	Bj
Return to Castle Wolfenstein	Activision	FPS
Soul Calibur 2	Sony	Bj
Suikoden 3	Konami	RPG
Tak: The Power of Juju	THQ	AA
Team SAS	Rage	AS
This Is Football 2004	Sony	Sp
Tom Clancy's Raven Shield	Ubi Soft	AS
Urban Freestyle	Acclaim	Sp
War of the Monsters	Sony	Bj
Warhammer 40,000	THQ	Str
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	AA

ZATÍM NEPOTVRZENO...

A10 Warthog	tbc	P
Aliens Colonial Marines	EA	FPS
Armored Core 3	Metro 3D	R
ATV Offroad	Sony	Z
Batman 2	Ubi Soft	AA
Ben Hur	Vivendi	Z
Blood: The Last Vampire	Sony	AA
Bomnerman Kart	Konami	Z
Breath of Fire: Dragon Quarter	Capcom	RPG
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Sony	AA
Butterfly Table Tennis	Metro 3D	Sp
Capcom Fighting All-Stars	Capcom	Bj
Catan	Capcom	AA
Cauldron	TDK	AA
Celebrity Deathmatch	Take 2	Bj
Chariots: The First Olympics	Candella	Z
Charlie's Angels	Ubi Soft	AA
Choplifter: Search & Rescue	Xicat	Ar
Clock Tower 3	Capcom	AA
Club Football	Codemasters	Sp
Coaster Works 2	Xicat	Str
Conflict: Desert Sabre	SCi	AS
Crank The Weasel	Mldway	P
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	AA
CSI: Crime Scene Investigation	Ubi Soft	AA
Cubix Showdown	3DO	R
Curse: The Eye of Isis	Wanadoo	AA
Cy Girls	Konami	AA
Daredevil	THQ	AA
Dark Chronicle	Sony	RPG
Dead to Rights	Sony	AA
Death Crimson	Sammy	AA
Delta Force	Nova Logic	FPS
Destruction Derby 4	Sony	Z
Dinotopia	TDK	AA
Dinoz	Vivendi	Sp
Disney All Stars	Konami	Sp
Dog's Tale	Sony	P
Driver 3	Infogrames	Z
Dual Hearts	Konami	Sp
Duke Nukem Forever	Take 2	FPS
Dungeons and Dragons Heroes	Infogrames	AA
Engalus	tbc	AA
Everquest	Sony	RPG
Evil Dead: Fistful of Boomstick	THQ	AA
Evolution Skateboarding	Konami	Sp
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Z
Falcone	Virgin	FPS
Face Off	Cryo	AA
Final Fantasy 10-2	Sony	RPG
Final Fantasy 11	Sony	RPG
Final Fantasy 12	Sony	RPG
Forever Kingdom: Evergrace 2	tbc	RPG
Freestyle: Metal X	Midway	Sp
Fugitive Hunter	Infogrames	AA
Full Throttle 2	Activision	RPG
Galidor	tbc	AA
Ghost Hunter	Sony	AA
Gladius	Activision	RPG
Good Cop, Bad Cop	Revolution	AA
Gremlins	LSP	P
GT Racing	Midas	Z
Guilty Gear X2	Sammy	Bj
H2Overdrive	Ubi Soft	Z
Hardware: Online Arena	Sony	S
Harvest Moon: Save the Homeland	tbc	RPG
Heaven and Hell	CDV	Sm
Hot Wheels	THQ	Z
Ice Nine	Bam!	FPS
Ico 2	Sony	AA
Indy Racing League	Codemasters	Z
Inspector Gadget	LSP	P
Isle of Man TT	Codemasters	Z
Jacked	3DO	AA
K-Project	Sony	AA
Kengo 2: Bushido Master	Ubi Soft	AA
MLB Slugfest	Midway	Bj
Monster Rancher 3	Tecmo	AS
Music 3	Codemasters	Sm
Myst 3	Ubi Soft	Pz
My Street	Sony	Pz
NASCAR Thunder	EA	Z
NBA 2k3	Infogrames	Sp
NFL 2k3	Infogrames	Sp
NHL 2k3	Infogrames	Sp
Nickelodeon Party Blast	Infogrames	Pz
Nobunaga's Ambition Online	Koei	Str
Okage: Shadow King	Sony	RPG
One Must Fall: Battlegrounds	tbc	Bj
PaRappa the Rapper 3	Sony	B
Pillage	Zed Two	AS
Project BG & E	Ubi Soft	AA
Red Dead Revolver	Capcom	S
Resident Evil Online	Capcom	AA
Resident Evil Survivor 4	Capcom	S
Richard Burns Rally	SCi	Z
Risk	Infogrames	Pz
Robin Hood: Defender of the Crown	tbc	AA
RTX Red Rock	Activision	AA
Rubu Tribe	Interplay	AA
Rygar	Tacmo	Ar
Samurai Jack	Bam!	P
Savage Skies	LSP	LS
Sega Seabass Fishing Duel	Acclaim	Sp
Shaun Murry's Pro Wakeboarder	Activision	Sp
Shining Lore	Phantagram	RPG
Shoot to Kill	Codem'ters	FPS
Silent Hill 3	Konami	AA
Sim City 4	EA	S
Smash Cars Racing	Metro 3D	Z
Smuggler's Run 3	Take 2	Z
Snowboard Heaven	Capcom	Sp
SSX3	EA	Z
Starcraft: Ghost	Vivendi	FPS
Star Ocean 3: Till the End of Time	tbc	RPG
Starsky And Hutch	Empire	AA
Stung	tbc	AA
Street Lethal	Activision	AA
Street Racing Syndicate	3DO	Z
Super Bust-a-Move 2	Ubi Soft	Pz
SWAT: Urban Justice	Vivendi	AS
Tales of Destiny 2	tbc	RPG
Terminator 3	Infogrames	AA
Templar	TDK	AA
Tennis Master Series	Vivendi	S
Thunderbirds	SCi	AA
Titanium Angel	SCi	AA
Tribes 2: Aerial Assault	Vivendi	AA
True Crime	Activision	AA
Twisted Metal Online	Sony	S
Venus and Braves	Capcom	RPG
Virtual-on Marz	Sony	R
Voodoo Islands	Koch	AA
Wheel of Fortune	Infogrames	Pz
White Fear	Vivendi	AA
Wizardry	Ubi Soft	RPG
Worms 3	Ubi Soft	Pz
Wrath	Activision	AA
Xenosaga	Sony	RPG
Zapper	Infogrames	S

Toto je vyčerpávající průvodce po budoucnosti PS2. Data vydání jsou uvedena tak, jak nám byla známa v době uzávěrky tohoto čísla. Seznam bude v každém čísle aktualizován - prosíme, nepište nám stížnosti, bude-li nějaký titul pozdržen nebo odložen.

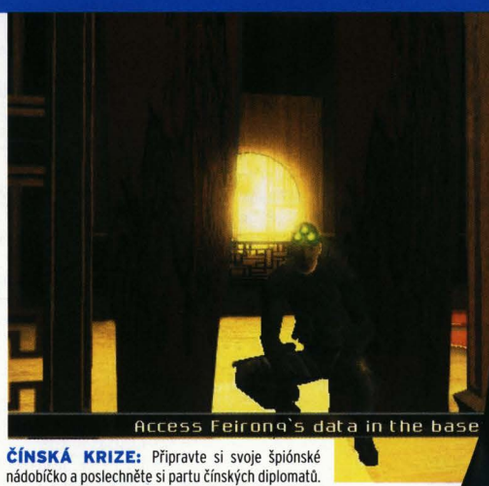
NÁŠUP

プレビュー

EAUPCE PŘIPRAVOVANÝCH TITULŮ PRO PS2

シンセイヒントソクホウ

ŠACHTA - SJEDETE DOLŮ? Zdá se, že grafika dosáhne opravdu skvělých detailů.



ČÍNSKÁ KRIZE: Připravte si svoje špiónské nádobíčko a poslechněte si partu čínských diplomatů.

VYDÁNÍ/BŘEZEN

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Sam Fisher míří na PS2. Jenže všechny filmové hry od Toma Clancyho pro PS2 zamrzly. Dokáže to Sam společně se Snakem?

S předělávkami je to vždycky těžké, často tu existuje značná disproporce mezi očekáváním a výsledkem. Tohle ovšem není ten případ. Po uvedení na Xboxu před třemi měsíci vzbudila hra jen samé dobré pocity. Zapůsobila dokonce i na našeho pana Kojimu, což dává velké záruky. Přesto jsme raději opatrní, dokud sami neuvidíme, jak se textury a světla z PC dostaly v pořádku na PS2.

Myšlenka: Potřeste si rukou se Samem, obrýleným tajným agentem pracujícím pro organizaci Third Echelon. Dobré zprávy pro vás - bude mít stále za zadkem oblíbenou bandu speciálů Toma Clancyho, který ho budou krýt.

Nejlepší nápady: Kde začít? Absence veškerých týmových nesmyslů je jasnou výhodou, stejně jako nápad s mnoha misemi, kde se jen tiše plížíte ulicemi - jeden z úkolů dokonce vyžaduje proniknutí do budovy CIA bez jediné zbraně. Umělá inteligence strážných se zdá být špičková, vojáci se například jdou podívat do místnosti, kde omylem nebo prostě jen tak vystřelíte. Na svých určených tratích se občas ulejou a vezmou to zkratkou. Ale nás osobně nejvíc zaujal dlouhý seznam fint, které Sam umí. Patří mezi ně třeba vandammovský rozštěp u stropu mezi stěnami chodby, ze kterého se výborně překvapují patrolující stráže. K dispozici má Sam třeba měřič fotometr, který mu pomáhá při výběru cesty skrz stíny. Ano, možná to není tak božské jako *MGS2*, nečekají vás ani žádné bitvy proti bossům, ale pokud jde čistě o hratelnost, je na co se těšit.

Názor: Teď už záleží jen na vývojářích. K tématu se vrátíme, až dostaneme do ruky finální verzi pro PS2.

OČEKÁVÁNÍ ★★★★

OBLÍBENÝ POHLED: K dispozici sice není tolik zbraní, ale lze na nich provádět hodně úprav a vylepšení.

PRSKY PAPRSKY: Světla jsou ve hře *Splinter Cell* velmi důležitá pro vytvoření správné atmosféry.

STAŘIČKÝ FILM: Naopak noční vidění je odpovídajícím způsobem černobílé.

VYDÁNÍ NEPOTVRZENO

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

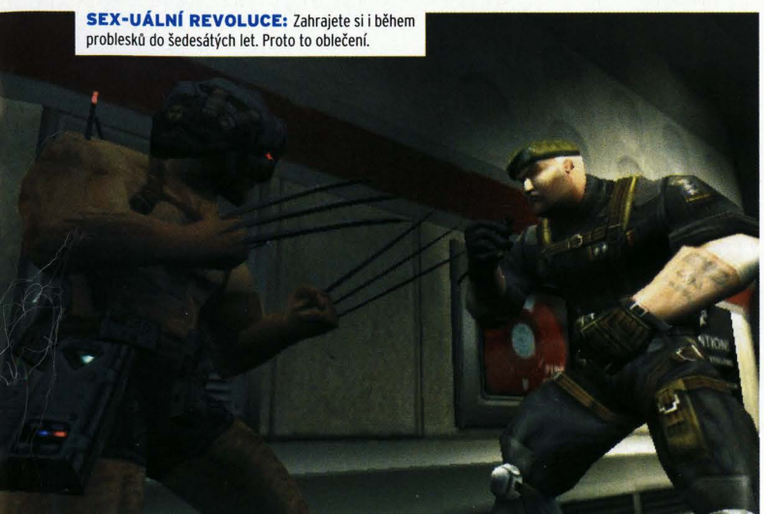
„Grrrrrrrrrr, arrrgggg, vrrr... Ooo, v Hypernově mají slevu vlasového gelu!" Ano, chlupatá koule s noži místo boxera se vrací na scénu, aby odhalila něco víc ze svojí minulosti. Jo, a v kapsách svojí kožené bundy má schováno pár obrázků.

Myšlenka: Logan zažívá podivné myšlenkové návraty do šedesátých let, kdy byl zapojen do programu Zbraně X. Ostatní X-Meni dávají nejdřív jeho stavy za vinu přepitosti coca-colou, ale nakonec přijdou na to, že v sobě nosí umělý virus, který ho do 48 hodin zabije. Ježíši.

Nejlepší nápady: Pobíjení těžce ozbrojených chlápků nás během našeho prvního zkušebního hraní v říjnu opravdu uspokojilo, i když jsme zaznamenali, že některé z bojů proti bossům zatím neběží správně. Dnes jsme však X-trémně (pardon) zvědaví, protože novinky hovoří o tom, že hra se rozšířila na osm rozsáhlých epizod, v nichž se dostanete například do Prázdnoty - podzemního, maximálně střeženého vězení, kde jsou zavřeni zlí mutanti. Navíc, obrázky Wolverinova „čichového pohledu" a záběry některých hlavních nepřátel (třeba dalších mutantů z programu Zbraň X) slibují dobré vyvážení tichých misí a drsné akce. Žrádlo.

Názor: Před sebou máte velmi zajímavý seznam padouchů - Juggernaut, Wendigo, Magneto a Sabertooth, ale jestli všechny velké bitvy skončí soubojem dvojic proti sobě (jako ve *Fastball Special*), pak nám nezbude, než své maXimální (no jo, no) očekávání poněkud schladit.

OČEKÁVÁNÍ ★★★★



SEX-UÁLNÍ REVOLUCE: Zahrajete si i během problesků do šedesátých let. Proto to oblečení.

ZASNĚŽENÝ: Wendigo je jedním z původních comicsových nepřátel, který se vrací na scénu.

BÍLÝ X-TESÁK: Grrr-nasrrrrrrat. Zvláštní efekty jen umocňují dobrý pocit z řezání vojáků.

DOBOVÉ BRNĚNÍ: Loganovo vybavení bylo vytvářeno podle modelů, které má na svědomí X-Menovská legenda Larry Hama.

VYDÁNÍ NEPOTVRZENO

IRU: TALES FROM THE FROZEN NORTH

Myšlenka: Další fantasy akční bitka s mladým šamanem jménem Iru v hlavní roli. Své schopnosti tentokrát postaví proti dábelskému Sukkovi - strašnému zlému pánovi Severních zemí.

Nejlepší nápady: Zimní lokace jsou jednou z výhod tohoto titulu. Stejně tak kombinace Irových bojových a kouzelných schopností, podle nichž se učíte svoje kouzla od místních dobrých duchů. Solidně nás pobavilo i množství přišer, které se snaží vám zabránit ve vašem konání, ale pokud jde o řešení složitých záhad, pak Microids suverénně vede.

Názor: Microids? Nedostatek informací nám připomíná utajeného výrobce hry *Tennis Masters*, který se nikdy neobtěžoval poslat nám kopii na recenzi. Hmmm... uvidíme.

OČEKÁVÁNÍ ★★

VYDÁNÍ NEPOTVRZENO

SMOKIN' BARRELS

Myšlenka: Počkejte si na jednu opravdu velkou vlnu, pusťte to na plno z kopce a ukažte, co ve vás a vašem prkně je, než vlna vyšumí a vy zaryjete čumák do písku.

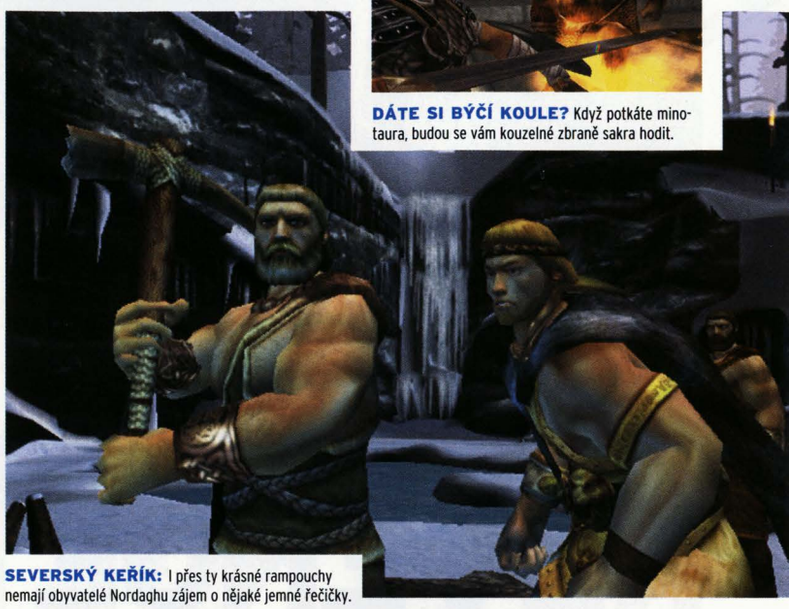
Nejlepší nápady: Konečně zase nějaká surfařská hra, na kterou má cenu se podívat. Vyzkoušíte si sedm rozsáhlých koryt, takže *SSX Tricky* se může jít klidně zahrabat po krk do písku. Další dobrá zpráva je, že místo všech těch svištění skrz trubky si vyzkoušíte zběsilou jízdu bouří zmítaným kanálem, plným ramp vhodných k předvádění triků a kolejnic, na kterých si při bočních skluzech krásně orvete svoje pěkné prkno. Kromě toho má každá postava k dispozici více než čtyřicet triků, na výběr jich je celkem sedm - třeba samojský horal nebo snědá kráska v bikinách. Zajezdit si můžete v několika různých módech, kromě jiných také Závod, Párty a Předvádění triků. Vlastně všechno, co jsme si užili i s *SSX*, ale vlhčí.

Názor: Chcete tedy znát náš názor? Zajiiiiiiiiiiimavéééééééé.

OČEKÁVÁNÍ ★★★

BOJOVÁ JEDNOTKA: Šestnáct různých druhů lidí na výběr - vaše parta bude za chvíli vypadat jako cirkus.

DÁTE SI BÝČÍ KOULE? Když potkáte minotaura, budou se vám kouzelné zbraně sakra hodit.



SEVERSKÝ KEŘÍK: I přes ty krásné rampouchy nemají obyvatelé Nordaghu zájem o nějaké jemné řečičky.

VYDÁNÍ NEPOTVRZENO

GLADIUS

PIPI PUNČOCHATÁ: Děj se bude vyvíjet dvěma různými směry podle toho, zda budete v kůži Valense nebo Urshuly.

Nad Řím prostě není, že? No, ve skutečnosti, v tomto RPG byli pánové z LucasArts ochotni vyměnit Řím za fiktivní místo zvané Gladius. Nicméně, starověkým Římem se evidentně při tvorbě své nové fantasy hry výrazně inspirovali.

Myšlenka: Jmenujete se Valens, jste synem nejslavnějšího gladiátora celého Impéria a zároveň dědicem jeho slavné školy tvrdých loktů a mečů. Ne ne, jste Urshula, krásná dcera krále Nordagha, která rozdává dobře mířené kopance balíkům v Coloseu 66... nebo tak něco.

Ať už si vyberete kteroukoliv z těchto dvou postav, čeká vás více než 35 hodin boje probíhajícího na kola. A nakonec přijdou titulky.

Nejlepší nápady: Je tu tolik pěkných věcí, které lze sbírat a pohrát si s nimi. Více než 1700 magických předmětů, brnění a zbraní, kterými můžete vybavit svůj tým gladiátorů. Svou partu přitom můžete sestavit z lidí, patřících do šestnácti různých kategorií. Získané zkušenostní body pak můžete rozdělovat mezi asi tisícovku vlastností a schopností postav. Arteriální tekutiny budou stříkat ve 25 arénách. Když to všechno smícháte v šejkru, získáte opravdu silný long drink. Popíjet ho budete během cestování po čtyřech světech - římské impérium, větrné pláně, ledový Nordagh a o poznání teplejší a příjemnější Jižní kolonie.

OBCHODNÍ CESTUJÍCÍ: Fakt, že tady nikde poblíž není aréna, je docela slibný.

Vlastně jedinou věcí, která může znervózňovat většinu skalních fanoušků RPG, je nedostatek informací o tom, co by se mělo dít mezi bitvami, probíhajícími v aréně. Pokud budete moci volně procházet krajinou, bude to bezva. Pokud půjde jen o předtočené spojováky, rozkoušeme v aréně vlastní sandály - bude to větší zábava.

Názor: Vypadá to dobře, centurione, pokud se tedy nebude celá hra točit jen kolem bojů v aréně. Prosím, Caesare, nech nás volně se procházet.

OČEKÁVÁNÍ ★★★★

OTEC MRTVÝ, SYN NAŠTVANÝ: Valens doufá, že vypátrá, kdo zabil jeho otce, a pomstí se.

TÝRANÁ GUMA: Částicový efekt je standardem a v rychlostech kolem 300 km/h se z gum kouří dost.

OSTRÉ JAKO BŘITVA: Ve vykreslování trati teď vládnou rallye hry, ale zdá se, že Lambo chce prvenství strhnut na svou stranu.

CHYTNE SE DO SÍTĚ? Začínají se šířit zvěsti, že by hra měla být i online, ale zatím není nic potvrzeno.

SNÍM O LAMBORGHINI: Hlavní výhodou je licence. Lamborghina vypadají naprosto přesně.

VYDÁNÍ NEPOTVRZENO

LAMBORGHINI

Vzhledem k tomu, že tato značka je po Ferrari druhou nejnadupanější, je jen logické, že podle ní vznikla další hry ve stylu *GP*. To je také důvod, proč Rage právě teď žije ve světě přeplněném nadupanými automobily V12, vertikálně skládacími dveřmi a lidmi, jejichž mzda se pohybuje v mezích, které nedokážeme pochopit.

Myšlenka: Závodíte pro peníze, za které si kupujete nové stroje, otevíráte nové tratě, a prostě jezdíte, protože to máte v krvi.

Nejlepší nápady: Mimo velký svět oficiálních závodů na známých tratích najdete ještě další, ilegální závody, ve kterých můžete buď vyhrát, nebo hodně ztratit. Co nás opravdu dostává do varu, je špinavá práce s vylepšováním automobilu v garáži - možná geniální - a možnost závodit ve čtyřech na rozdělené obrazovce, což je funkce, kterou zatím nepodporuje žádná specializovaná závodní hra na PS2. No a možnost vyzkoušet si všechny možnosti vozů Countach a Diablo na testovacích okruzích taky potěší.

Názor: Obrázky vypadají rozhodně přepychově, ale nejsme si jistí, jestli s omezeným počtem aut a koncentrací na jedinou značku má hra v tomto oboru šanci se uplatnit.

OČEKÁVÁNÍ ★★★

VYDÁNÍ NEPOTVRZENO

SAVAGE SKIES

Myšlenka: Podívejte se na obrázek a soustřeďte se na to, nemyslet na tituly jako *Drakan*, *Reign of Fire* a *Dragon Rage*. Tím vám jen chceme naznačit, že jde o další fantasy letecký simulátor.

Nejlepší nápady: Nemusíte pilotovat jen draky, uvažovat můžete i o Pegasech, Gryfech, okřídlených hadech... Všichni jsou součástí tří prostředí, po kterých se proletíte a vše živé zahubíte. A jaký je důvod tohoto tajemného krveprolití? VÁLKA. Od ledových jeskyní severu až po smrduté mokřady na jihu se pobijí všichni mezi sebou. Vy na to máte 30 misí.

Názor: Důvody pro opatrný přístup: *Drakan*, *Reign of Fire* a *Dragon Rage*.

OČEKÁVÁNÍ ★

VYDÁNÍ NEPOTVRZENO

EVIL DEAD: FISTFUL OF BOOMSTICK

Myšlenka: Viděli jste filmy? Máte v oblibě vyrážet s brokovnicí a motorovou pilou na lov mrtvol? Chtěli byste jednou v životě použít slovo „HUSTÝ" a mluvit přitom o krvi? Díky THQ si to nyní můžete vyzkoušet.

Nejlepší nápady: Kromě pochopitelné touhy být Ashem vás ke hře může přitahovat ještě několik jiných věcí. Třeba možnost zabíjet zombíky pomocí rýče. Nebo schopnost používat nejen zbraně, ale také magii. Nebo radost z cestování, čekají vás přesuny mezi nejméně třemi časovými zónami. A nebo rozsekaní mrtváci.

Názor: Verze pro PSOne je mizerná, a to není příliš povzbudivé.

OČEKÁVÁNÍ ★★

VYDÁNÍ NEPOTVRZENO

BATTLEBOTS

Myšlenka: Americká verze *Robot Wars*. Takže místo čtveřice buranů zvedajících na znamení vítězství zatnutou pěst očekávejte bandu jásajících, hulákajících cvoků, kteří se navzájem plácají po zádech.

Nejlepší nápady: Tak pro začátek absence buranů. A pak tu máme přestavování robotů, jejich testování a nakonec ubíjení ostatních pomocí velkých kladiv. Na základní zbraně nelze spoléhat, je hlavně třeba sbírat power-upy, které vám umožní zapnout ochranné štíty, elektrické paprsky, zrcadlení atd. Přesně to, co potřebuje, pokud chcete zůstat jednom kuse při setkání s Minionem, Nightmarem a Enforcerem.

Názor: Lepší systém boje, ale stále jen banda robotů, kteří do sebe v jednom kuse (nebo v několika kusech) buší.

OČEKÁVÁNÍ ★

VYDÁNÍ NEPOTVRZENO

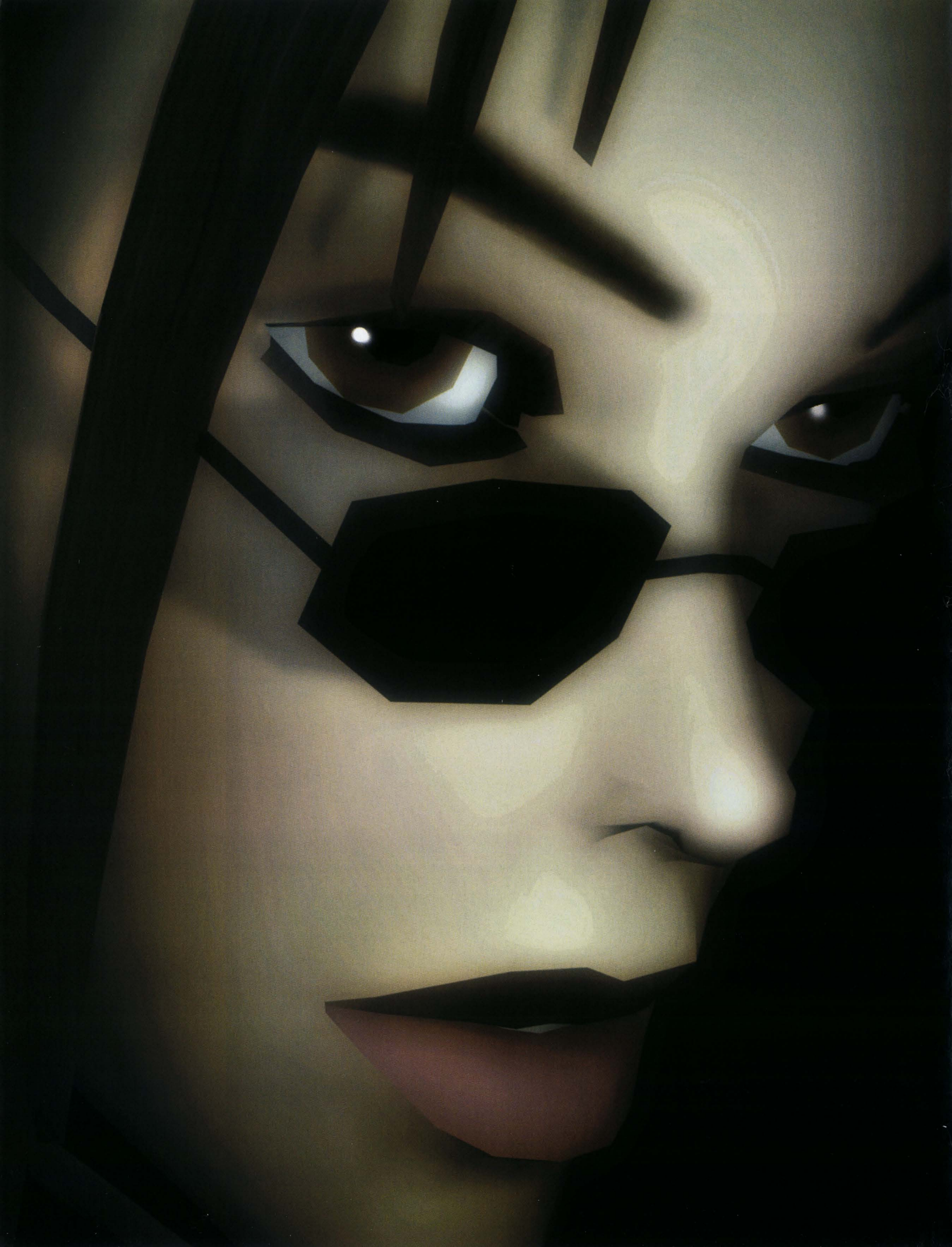
GALERIANS: ASH

Myšlenka: Hra začíná přesně tou bitvou, která uzavírala verzi pro PSOne, která vyšla před třemi lety. Takže jste opět Rionem - geneticky sestavenou zbraní, která má za úkol zničit všechny Galeriány.

Nejlepší nápady: Berete drogy, které vám umožňují soustředit psychickou sílu, kterou potřebujete ke zničení nepřátel. Když vám dojdou prášky, propadnete se do světa bolesti, která rozdrtí všem lidem okolo hlavy jako zralé broskvičky. Za tím vším se skrývá klasický survival horor, který není nepodobný Akirovi.

Názor: Zajímavý návrat ke starému tématu a není pochyb, že si příznivce mezi fanoušky najde. Jinak ovšem nenabízí nic nového.

OČEKÁVÁNÍ ★★



CORE V AKCI

PSM2 se vydal do sídla Core v Derby na nemilosrdné odhalení padlého anděla. Nebeské první dojmy, obsáhlý rozhovor a zveřejnění nových podstatných informací - tma se zvedá a šokující pravda se blíží.

Při zběžném pohledu na pulty novinových stánků byste si řekli, že všichni hrají *Tomb Raider: TAOD*. Kolikrát už jste viděli na obálce časopisu slibná oznámení ve stylu 'obsáhlé preview' a 'vše, co potřebujete vědět!', a pak jste zjistili, že vevnitř najdete jen všeobecně známá fakta a šest nových obrázků? Pravda je, že o dlouho očekávaném eposu od Core toho nikdo moc neví. Ačkoliv byla hra *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness* - zkuste to říct s pusou plnou bábovky - oznámena v březnu 2001, zatím jsme viděli jen několik neslaných nemastných technologických ukázek a pár screenshotů. Už jsme se vážně začali zabývat myšlenkou, že hra vůbec neexistuje - náš výlet do hlavního stanu Core v Derby ale všechno změnil.

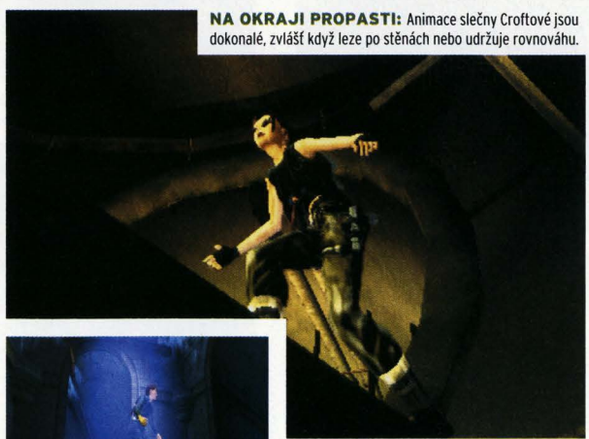
Stejně jako vám, i nám už lezly krkem informace jako „*Tomb Raider: The Angel of Darkness* otevírá spoustu dveří, zavřených jich zůstává jenom pár." Chtěli jsme něco konkrétního. Proč se Lara neobjevila na PS2 14. listopadu, jak bylo oznámeno? Proč ji ještě nikdo nehrál? Proč bylo demo na výstavě PlayStation Experience tak chybové? Aby se vše vyjasnilo, pozvalo nás Core na rozhovor s tvůrcem Lary, Adrianem Smithem. Místo, aby nám jeden ze šéfů Core vyvracel naše domněnky, udělal něco lepšího: upřímně si s námi popovídal na téma nové Lary Croft. V průběhu jednoho celého dne nám ukázal všechny stránky hry - lokace, postavy, útoky... prostě všechno.

Konečně můžeme říci: ano, hra opravdu existuje, božínku, vypadá dobře a - sakra - čert nás vem, jestli víme, zda stihne ohlášenou únorovou premiéru. Eidos trvá na tom, že další zdržení už být nemůže, ale to nic neznamená. Pokud se hra zpozdí o další měsíc nebo dva - vsadili bychom si na Velikonoce - bude to jen proto, že Core chce co nejvíce potěšit Lařino obrovské, nyní však poněkud rozladěné publikum. Na následujících třech stránkách se vás pokusíme přesvědčit, husa vyčkávající času se dočká mnohem většího klasu, než tušila. Alespoň doufáme...

SNĚŽÍ, SNĚŽÍ: Efekty počasí oku pozorovatele lahodí - sněhové vločky jsou nadýchané a déšť dopadá i na kameru.

„PROČ SE LARA NEOBJEVILA V LISTOPADU, JAK BYLO OZNÁMENO?"

MILÁ HROBNICE: Ve verzi, kterou jsme hráli, byla Lara již v plné pohotovosti, ale chyběly logické hádanky.



NA OKRAJI PROPASTI: Animace slečny Croftové jsou dokonalé, zvlášť když leze po stěnách nebo udržuje rovnováhu.

NA ÚROVNI: Tito chlapíci jsou zodpovědní za vytváření nového Lařina organického světa - sbohem, stavebnicový systéme.

ZÁPLETKA: VYSVĚTLENA

POČKAT, NENÍ LARA MRTVÁ?
Hra začíná tam, kde *Tomb Raider Chronicles* skončilo. Ačkoliv se ji Von Croy snaží zachránit, padá Lara do propasti. Probouzí se do snové vize, v níž tajemná egyptská bohyně švitoří o jakémsi mystickém amuletu. „Nikdy na ten amulet nezapomeň" - och, jak strašidelné. Jedná se o předmět, s jehož pomocí si bude moci později vylepšovat schopnosti. Laru nakonec najde beduínský kmen a vyléčí ji. Vrací se do Londýna a sama neví, čemu má věřit.

PROČ JEDE DO PAŘÍŽE?
Laře zavolá Von Croy, kterého si najala tajemná organizace, aby našel Zastřenou rytinu (na všechno dojde). Přijede k němu, za podivných okolností upadne do bezvědomí a když se probudí, je Von Croy mrtvý a ona sama má ruce od krve. Ano, je obviněná z vraždy - ale kým? Hra začíná ve chvíli, kdy Lara utíká před policií.

CO JE TO ZA TAJEMNOU ORGANIZACI?
Kabalisté jsou mocný alchymistický spolek, který svého času vedl arcipadouch Eckhardt. V 15. století zavraždil ostatní kabalisty, kteří šli proti němu, a sám se ujal moci. Zbývající členové se ničemu nevzpírali, protože jim učaroval Eckhardtův slib věčného života.

TAKŽE VĚČNÝ ŽIVOT, JO?
Kdysi ve 14. století podepsal Eckhardt smlouvu s posledními z Nephilim, což je starobylá rasa zmiňovaná v enošském náboženství - napůl potomci smrtelníků, napůl andělé (sakra, to to moc nevyjasnilo). Dali mu věčný život výměnou za slib, že za pomoci svých alchymistických schopností přivede jejich rasu opět k životu.

A CO MU V TOM BRÁNILO?
Potřeboval pět Zastřených obrazů, zvláštních symbolů okultní síly, podle nichž lze sestavit Sanglyf - jakousi prapodivnou alchymistickou hůl (dávejte pozor, vy tam vzadu). Symboly od sebe oddělili Lux Veritatis (dobří hoši ze starých časů) a rozmístili je do různých evropských center křesťanství. Kresby jsou z bezpečnostních důvodů ještě překryté obrazy s křesťanskými motivy.

TAK JAK JE NAJDOU?
No přeci protože Lux Veritatis také vytvořili Zastřené rytiny - zašifrované mapy, opdle nichž se lze k jednotlivým obrazům dostat. A to byl právě Von Croyův úkol - najít čtvrtou rytinu. Ale ne, kdo rozsvítil to světlo?

A CO TO ZNAMENÁ PRO LARU?
Je na útěku, obžalovaná z vraždy a její jedinou stopou je, že to všechno má něco společného s onou rytinou. Vydá se po stopách kontaktní osoby - madam Coivierové - a začne se odvíjet hlavní příběh. Lara se během svého dobrodružství vloupe do Louvru, kde chce ukrást rytinu. Tam narazí na Kurtise.

NĚCO DALŠÍHO?
Hahahahhaaaaa... samozřejmě. Eckhardta - a Nephilim - může zabít jen jediná věc: dýka vyrobená ze tří úlomků Amuletu. Kurtis měl mezi svými předky Lux Veritatis a zdědil dva. Hádejte, kdo bude muset najít třetí?

PŘESTAŇTE, UŽ NÁS BOLÍ HLAVA...
Tak to nás je víc, ale ještě je třeba říct, že zápletka nás dovede do Prahy a do budovy zvané Bio-Dome, v níž chce Eckhardt oživit Nephilim. Eckhardt je vážně padouch k pohledání - vraždil lidi a části jejich těl používal pro získání potřebného materiálu. Používal k tomu nechutný a poněkud krvavý způsob připomínající vytrhávání srdce v Indiana Jonesovi, po němž nebohé oběti mutují do hrozivých podob. Odtud se také vzalo tolik krve v ukázkách... Jeho velkým plánem je oživit monstrum Nephilim zvané Spáč, které je už připravené a hladové. Pravděpodobně právě Spáč bude posledním bossem, utkáte se ale i s dalšími nehotovými Nephilim - výsledky prvních Eckhardtových nepovedených pokusů.

SPÁČ?
Jo, a my už jsme také unavení.

TOMB RAIDER

„OBVINĚNÁ Z VRAŽDY"

CO TO VIDÍ MÉ OČI?: Kurtisova čepel se dokáže zaměřit na víc nepřátel v dohledu.

ZBRANĚ

Až na Kurtisův chirugai jsou všechny zbraně drženy v utajení. Ale nebojte, zatímco Adrian mluvil o kontextově senzitivním zaměřování - pistole s laserovým zaměřovačem dokáže zacílit protivníka z větší dálky, některými zbraněmi budete naopak muset mířit manuálně - PSM2 si na nástěnce všiml výstřižku z novin o ochromovací pistoli s napětím 50 tisíc voltů.

AŤ MÁTE SPOLEČNOST: Můžete střílet na víc soupeřů najednou.

HÁDANKY

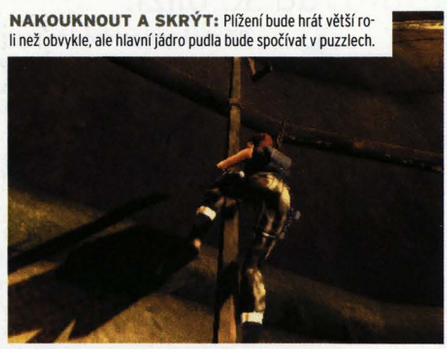
Core jsou blázni do hádanek a *TR: TAOD* se drží tradičních hodnot. Bude zde hodně sbírání předmětů, přebíhání z místnosti do místnosti, působivé ničení prostředí a otevírání dveří - viděli jsme spadnout obří sochu anděla, která změnila podlahu v sérii rozeklaných děr. Adrian také mluvil o puzzlu s tradičními elementy ohně, vody, země a vzduchu. Naštěstí by se nikdy nemělo jednat o spínače velké jako člověk a přesouvání kvádrů. V jedné sekci najde Lara páčidlo, jímž může otevřít dveře - a které se hodí i k rozbíjení truhel s ukrytými předměty. Jestli jej ale nenajdete, nemusíte zoufat. Do většiny míst se totiž můžete dostat různými způsoby - od prostého vlámání až po odvážné skákání ze střechy na střechu.

NA CO ČEKÁME? Do každé lokace povede několik vchodů - noční můra všech designérů úrovní.

„CORE JSOU BLÁZNI DO HÁDANEK A *TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS* SE DRŽÍ TRADIČNÍCH HODNOT."

MUTANTÍ ŠKOLA: Hlavní padouch Eckhardt odstraňuje za pomoci alchymistických sil svým obětem části těl. Ugh.

OKAPEM VZHŮRU: Herní svět bude naprosto konzistentní, takž Lara bude moci šplhat po libovolném okapu.



NAKOUKNOUT A SKRÝT: Plížení bude hrát větší roli než obvykle, ale hlavní jádro pudla bude spočívat v puzzlech.

JDE TO I BEZ OKAPU: Nevíte jak dál? Zkuste najít zřetelně zvýrásněný povrch a vyšplhejte do bezpečí.

KURTIS SE VRACÍ: Při čtení mezi řádky jsme došli k názoru, že pan Trent se dočká vlastní hry.

NEPŘÁTELÉ

Agentura jsou elitní strážci Kabaly a vypadají jako speciální jednotky z *MGS2*, vidět jste je mohli v jednom z raných videí. Strážci budou pečlivě prohledávat okolí a jejich AI se bude řídit tím, co opravdu mohou vidět a slyšet. Povede je Joachim Karel, a tajemná postava velké důležitosti. Mezi ostatní nepřátele budou patřit proto-Nephilim jako vystřižení ze série *Resi* - vypadají jako vlkodlačí zombie šplhající po zdech - a automatická kulometná hnízda podobná těm z *Aliens* nebo *TimeSplitters 2*.

LAŘINY SCHOPNOSTI

Lařiny schopnosti se nám pěkně rozrostly, srovnejme například dnešních 470 pohybů/animací se 75 z PSone. Jednou z největších novinek je 'volné lezení' - může se tak dostat přes popukané skály, přičemž se drží jenom prsty a ručkuje po římsách. Také se naučila šplhat po okapech a proklouznout otevřeným oknem. Lařino zdraví bude zobrazovat ukazatel v levém horním rohu, ne nepodobný tomu z *MGS2*. Evoluční systém - o něm později - vám umožní posílit svaly na horní nebo dolní polovině těla, což se bude hodit především při lezení po skalách, respektive při skákání. Potají jsme nakoukli do scénáře a zjistili, že Lara najde potápěčský oblek a trošku si zaplave - v původní hře to vypadalo dost děsivě. Dál naše archeoložka dokáže omráčit protivníka pistolí nebo jej chytit do kravaty, plížit se a provést 'chyt poslední naděje' - získá tak zlomek sekundy navíc, ve kterém se může vyhnout pádu do hlubin. Umí také stojku, úskok do strany a tradiční šipku do vody - ach, je to, jako by nikdy neodešla.

DVOJITÁ DOHODA: Kurtis je odpovědí *Tomb Raidera* na Danteho z *Devil May Cry* - naštěstí nemá ten hloupý peroxidový přeliv.

KURTISOVY BOJOVÉ POHYBY: ODHALENY

Nenechte se zmást tou změkčilou ofinou - Kurtis je tvrdý chlapík. Je to potomek Lux Veritatis (Pravda ve Světle), jedné odnože templářů, kteří hlídali Eckhardta během jeho věznění pod hradem Kriegler v letech 1445 až 1945. Když se Kurtis dozvěděl o Eckhardtově krvavé odvetě, kterou přichystal členům Lux Veritatis, přisahal ho najít. K likvidaci svých nepřátel používá Kurtis své psychické síly. Je ozbrojen rotující čepelí zvanou chirugai (což zřejmě znamená 'chirurgický útok'), která trošku připomíná rotující disk z fantasy snímku *Krull* z 80. let. Kurtis prozkoumá místnost, zaměří nepřátele a když vymrští čepel, tak s ní může řezat a krájet tak dlouho, dokud mu nedojde psychická energie. Díky svému mimosmyslovému vnímání může dokonce nahlížet za roh (kameru naštěstí řídíte vy) a svým 'psychickým výbuchem' otevírat zamčené dveře. K ovládání Kurtise se dostanete poprvé v Bio-Domu a naposledy v epické bitvě se závěrečným bossem.

ZAMILOVANÁ LARA: Podtón sexuálního napětí vede k nepříliš nápaditému, ba přímo evidentnímu zakončení.

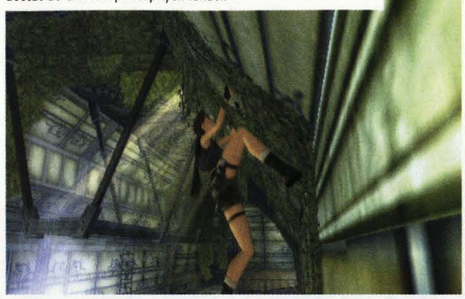
KURTIS A LARA: BUDE TO LÁSKA?

Když Kurtis poprvé v Louvru potká Laru, zajme ji a vyslýchá. V animované scéně, která je mimo jiné nejžhavější v celé sérii *Tomb Raider*, Kurtis pomalu rukou sjíždí těsně podél Lařiných křivek, načež jí sebere pistole. Sprosťák. V jednu chvíli - omlouváme se Lařiným zbožňovatelům - se k ní téměř nakloní, aby ji políbil. Stejná scéna se později opakuje ještě jednou, ale v obráceném gardu - Lara odzbrojí Kurtise. Setkají se jejich rty? Ať nás husa kopne, jestli to prozradíme...

EVOLUČNÍ SYSTÉM - COŽE?

Core ještě nemají jasno ohledně zpracování, ale Lara si bude moci vylepšovat schopnosti v pseudo-RPG stylu. Jak bude hra postupovat, Lara si vytrénuje například sílu a bude se moci dostat do dříve nepřístupných oblastí, kde najde odměnu v podobě zdraví, předmětů, zbraní, stop nebo munice. Momentálně se uvažuje o čtyřech stupních vylepšení, ale pokud se vám nepodaří jich dosáhnout, nebude vám to bránit v dokončení hry. Adrian vysvětluje: „Neřekneme vám 'Gratulujeme! Postoupil jsi na další úroveň - chceš přidat pět bodů ke své obratnosti?' V tomto ohledu už máme jasno - hned na začátku máte všechny předpoklady pro to, abyste se dostali z bodu A do bodu Z. Je ale možné se tam dostat rychleji přes body B, C, D a F - například si vylepšíte stisk, takže pak můžete přeručkovat na dříve nepřístupný dvůr. Na to samé místo se můžete dostat dvěma nebo třemi způsoby; jeden bude například určen pro hráče, kteří se nebojí krkolomných skoků a pádů. Pokud byste chtěli vidět úplně všechny věci ve hře, bude to pro vás velice, velice náročné."

PÁD Z VÝŠKY BOLÍ: Jak hra postupuje, můžete se dostat do dříve nepřístupných lokací.



PEVNÉ SEVŘENÍ: Pečlivým průzkumem okolí můžete získat extra atributy a příhodné power-upy, takže se připravte na riskování.

KONEC STAVEBNIC

Core pustili svůj stavebnicový architektonický systém k vodě, takže prostředí by mělo působit mnohem organičtějším dojmem. Úrovně už nejsou poskládány z jednotlivých bloků jako Lego, ale pečlivě proměřeny a ručně vykresleny. Dech nám vyrazil především Louvre, v němž najdete i repliky slavných obrazů jako Mona Lisa nebo Poslední večeře, nemluvě o přepychovém proskleném atriu s jeho paprsky světla a bujnou zelení. Popravdě řečeno, hra pořád vypadá jako stará dobrá Lara (skoky do stran, z rozběhu a podobně), ale už žádná přesnost na pixel, žádné mechanické skoky. Lara se sice na římsách pokaždé zastaví, ale její pohyb je plně analogový.

VZHŮRU K VÝŠINÁM: Navzdory všem ujištěním od Core vypadá hra pořád jako *Tomb Raider* - ale to snad není špatně, ne?

DALŠÍ TOMB RAIDER
SVĚTOVĚ EXKLUZIVNÍ INFORMACE A OBRÁZKY!

Šéf Core Adrian Smith připustil, že *Angel of Darkness* je první částí pečlivě naplánované trilogie: „Hlavní myšlenkou této hry je, že má připravit půdu pro další. Snažíme se představit postavy, které sice v tomto díle nehrají podstatnější roli, ale dostane se na ně později - to je třeba případ Kurtise. Celá ta věc kolem Nephilim dostane na konci naprosto nové obrátky, příští hra bude hlavně o nich a najednou si uvědomíte, že... [CENZUROVÁNO]... a z ničeho nic jste v průšvihu." Co můžeme od pokračování očekávat? Adrian tvrdí: „Bude to skvělé. Přijdeme s rozsáhlými fantasy lokacemi ukrytými v podzemí, kde žili Nephilim. Obrovské hrobky, chrámy a podobně." Když jsme šmejdili po studiu, v rychlosti jsme si prohlédli náčrtky k pokračování - tajně jsme je pro vás ofotili, takže vidíte to, co nikdo jiný na světě.

ŠÉF CORE SI POUŠTÍ PUSU NA ŠPACÍR

Rozhovor s tvůrcem Lary Adrianem Smithem o zpožďování vydání, online hraní, Lařině budoucnosti a PS3 není plný jen nových informací, ale i sprostých slov. Přečtěte si jej a připravte se na *skutečně* poslední zjevení.

KDY ZAČALY PRÁCE NA ANGEL OF DARKNESS?
Jakmile jsme dokončili *TR: The Last Revelation* (čtvrtý díl), začali jsme se v malém kroužku tímto nápadem zabývat, ale na hře jako takové se začalo dělat až v lednu 2001. Uvědomovali jsme si, že nemůžeme změnit postavu Lary - na jejím vytváření jsme konec konců strávili pět let - takže by bylo poměrně obtížné udělat z ní závodního řidiče... Takže jsme si řekli, že když nemůžeme změnit Laru, pohrajeme si se situací, do které ji postavíme. Vážně jsme se zabývali myšlenkou, že bychom z ní udělali alkoholičku, ale pak nás napadlo, že by mohla být obviněna z nějakého zločinu; všechno, co pro Laru něco znamená, se obrátilo proti ní a každý ji chce chytit, protože je tak slavná.

PROČ JSTE PŘIŠLI S KURTISEM?
Díky Kurtisovi jsme mohli změnit herní systém. Je to poslední člen Lux Veritatis prahnoucí po pomstě a vede vlastně jakousi náboženskou válku. Je jediný, kdo ví o Nephilim a o plánu vzkřísit rasu polobohů. Lara se do tohoto kolotoče dostala přes Kabalu - potřebují, aby pro ně našla rytiny a ona si přes ně chce očistit jméno.

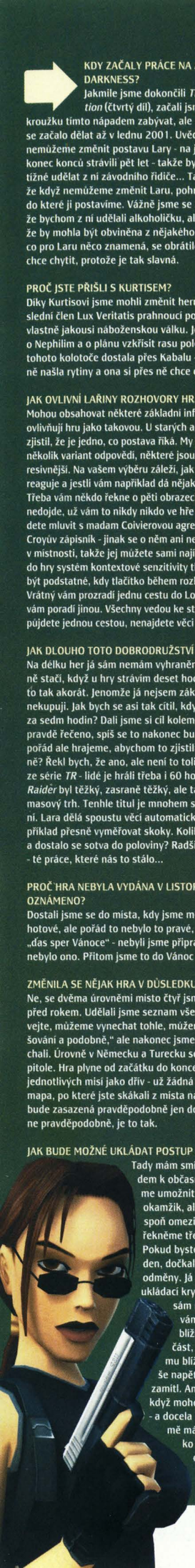
JAK OVLIVNÍ LAŘINY ROZHOVORY HRATELNOST?
Mohou obsahovat některé základní informace, ale také ovlivňují hru jako takovou. U starých adventur jsem často zjistil, že je jedno, co postava říká. My jsme tedy přichystali několik variant odpovědí, některé jsou pasivnější, jiné agresivnější. Na vašem výběru záleží, jak druhá postava zareaguje a jestli vám například dá nějaký předmět nebo ne. Třeba vám někdo řekne o pěti obrazech, ale pokud vám to nedojde, už vám to nikdy nikdo ve hře neřekne. Pokud budete mluvit s madam Coivierovou agresivně, dá vám Von Croyův zápisník - jinak se o něm ani nezmíní. Bude ale v místnosti, takže jej můžete sami najít. Zapracovali jsme do hry systém kontextové senzitivity tlačítek, takže může být podstatné, kdy tlačítko během rozhovoru zmáčknete. Vrátný vám prozradí jednu cestu do Louvru, dívka na ulici vám poradí jinou. Všechny vedou ke stejnému cíli, ale když půjdete jednou cestou, nenajdete věci v té druhé.

JAK DLOUHO TOTO DOBRODRUŽSTVÍ ZABERE?
Na délku her já sám nemám vyhraněný názor - mně osobně stačí, když u hry strávím deset hodin a říkám si, že je to tak akorát. Jenomže já nejsem zákazník, já si ty hry nekupuji. Jak bych se asi tak cítil, kdybych hru dokončil za sedm hodin? Dali jsme si cíl kolem 25 hodin, ale popravdě řečeno, spíš se to nakonec bude blížit 35 - ještě pořád ale hrajeme, abychom to zjistili přesně. Je to hodně? Řekl bych, že ano, ale není to tolik jako u starých her ze série *TR* - lidé je hráli třeba i 60 hodin. Původní *Tomb Raider* byl těžký, zasraně těžký, ale také nebyl určen pro masový trh. Tenhle titul je mnohem snadnější na ovládání. Lara dělá spoustu věcí automaticky, nemusíte si například přesně vyměřovat skoky. Kolik lidí si koupilo *TR* a dostalo se sotva do poloviny? Radši na to ani nemyslím - té práce, které nás to stálo...

PROČ HRA NEBYLA VYDÁNA V LISTOPADU, JAK BYLO OZNÁMENO?
Dostali jsme se do místa, kdy jsme měli už už všechno hotové, ale pořád to nebylo to pravé, tak jsme si řekli „dás sper Vánoce" - nebyli jsme připraveni, pořád to ještě nebylo ono. Přitom jsme to do Vánoc chtěli stihnout.

ZMĚNILA SE NĚJAK HRA V DŮSLEDKU TOHOTO ZDRŽENÍ?
Ne, se dvěma úrovněmi místo čtyř jsme přišli už více než před rokem. Udělali jsme seznam všech věcí a řekli „podívejte, můžeme vynechat tohle, můžeme vynechat vylepšování a podobně," ale nakonec jsme tam všechno nechali. Úrovně v Německu a Turecku se objeví v druhé kapitole. Hra plyne od začátku do konce, není rozdělená do jednotlivých misí jako dřív - už žádná indianojonesovská mapa, po které jste skákali z místa na místo. Třetí hra bude zasazená pravděpodobně jen do jedné lokace. Tedy ne pravděpodobně, je to tak.

JAK BUDE MOŽNÉ UKLÁDAT POSTUP VE HŘE?
Tady mám smíšené pocity. Vzhledem k občasným hráčům musíme umožnit ukládat v libovolný okamžik, ale chtěli jsme alespoň omezit počet ukládání, řekněme třeba na tři v úrovni. Pokud byste nevyužili ani jeden, dočkali byste se nějaké odměny. Já osobně mám rád ukládací krystaly - jsem snad sám na celém světě?. Ty vám jasně říkaly, že se blíží nějaká obtížná část, a jak jste se k němu blížili, zvyšovalo se vaše napětí. Nakonec jsem to zamítl. Američané zbožňují, když mohou ukládat kdekoliv - a docela to chápu, protože mě máloco vytočí tak, jako když hraju *Sly* Raccoon, pořád zasraně umírám a vracím se zpátky.



JAK VELKÝ VLIV MÁTE NA FILMAŘE?
Tentokrát jsme byli agresivnější, scénář bychom neschválili. Oni nám ale neříkají, jak dělat hry, a my jim nemůžeme říkat, jak točit filmy. Prostě nás přizvou a všechno nám ukážou - ale jinak to je všechno na Hollywoodu.

CO SI MYSLÍTE O ANGELINĚ?
Vypadá úchvatně, dokonce ještě lépe než v prvním filmu. V původním návrhu obsazení bylo pár lidí, které byste nerozeznali od kačera Donalda. Angelinu vybrali hned na začátku, ale pak dostala Oskara a to všechno změnilo - zdráhala se to vzít. Prováděli výběr ve 20 státech, kdokoliv mohl přijít a zkusit si zahrát Laru. Liz Hurley? Bléé. Angelina je pro to ta pravá, je do toho blázen v tom nejlepším slova smyslu. Bere si tu postavu k srdci, jezdila na sněžném skútru, na koni... jde do toho naplno. Našli pro ní kaskadérku, dívku z Gladiators, Yunis, takovou holku z Liverpoolu. Vypadá to divně, když se postaví vedle sebe.

BUDE SE CORE I V BUDOUCNU ZABÝVAT TOMB RAIDEREM?
Jednoduchá odpověď - ne. Zkusili jsme to s *Herdy Gerdy*, i když jsme se v něm možná dopustili některých chyb. Systém hry se nám sice i nadále líbí, ale úrovně jsou možná až příliš velké a kamera stojí za prd - snad jsme se dokázali z chyb poučit. V tuhle chvíli pracujeme na dvou titulech, oba se od sebe výrazně liší a oba jsou stejně dobré. Myslím, že můj život by byl o poznání jednodušší, kdybychom mohli na *Tomb Raidera* nasadit sto lidí a dělat jenom pro EA - pak by to bylo jednoduché jako dělat nový díl *FIFA*. Jenže na *Tomb Raiderovi* dělá zhruba 44 lidí, což je docela málo, protože musíte odebrat ještě 15 programátorů. Chceme se pustit do něčeho nového. Lara je sice skvělá, ale stejně tak zajímavé je dělat něco zbrusu nového.

KDY TYHLE NOVÉ HRY VYJDOU?
Nevím. V půlce příštího roku, je nás tady málo a zabere to spoustu času. Možná dokonce až po Vánocích. Nejprve s nimi musíme být sami spokojeni, s Jeremym (to je můj bratr) jsme byli při vymýšlení všech těch nových nápadů nadšení jako děti v cukrářství. Ale rozjeli jsme příliš mnoho týmů s příliš málo lidmi. Teď musíme být opatrnější. Rádi bychom, aby se znovu objevil Chuck Rock, Wonderdog... Rick Dangerous.

CO SÁM HRAJETE?
The Getaway - některé jeho části jsou naprosto geniální. *Sly Racoon* se mi líbil víc než *Ratchet & Clank*. *LOTR* byl úchvatný - vy byste jej asi strhali, protože byl krátký a pořád se všechno opakovalo, ale mohli jste si k němu sednout a hned hrát. To myslím současným hrám hodně chybí.

MÁTE NĚJAKÉ ONLINE PLÁNY?
Ano, spoustu. Pokud se nám podaří konečně se dohodnout se Sony. Mohlo by se to týkat nových her *Nightfall* a *Fighting Force*. Jenže dostat ze Sony kloudné slovo je dost těžké. Minulý týden konečně přišli s nějakými náměty a novinkami. V Eidosu máme několik her, které by měly být online [podle PSM2 asi *TimeSplitters 2*]. A jaké žánry? No, zkuste hádat.
V Core - ne Eidosu - nevíme tak docela přesně, co si o online hraní myslet. Přijde totiž PS3 a pak bude všechno jinak [směje se].

PS3?
Řekl bych k tomu víc, ale nemůžu. Myslím, že celá filozofie Sony... no, mluvil jsem s Kenem Kuturagim a pořád to bylo online, online, online a pak... puf [zvedá ruku]. Tohle se nám moc nezamlouvá, představovali bychom si to jinak. Před spuštěním v Evropě, které má být na jaře, každý sleduje Ameriku a z pohledu vývojářů to nestojí za moc. A jak to vlastně bude pracovat...
[PSM2 by rád poukázal na fakt, že Sony nebude poskytovat speciální servery, budou se tedy podílet na financování?]
[Výbuch smíchu - pak se tváří opatrně]... to právě není jasné. Už brzy by měli oficiálně uzavřít dohody s budoucími ISP, nebo jak jim říkat.

KDY SE OBJEVÍ DRUHÝ *TOMB RAIDER*?
Už na něm zlehka děláme. A kdy ho dokončíme? Nevím. Záleží to hodně na grafice... hm, myslím, že hodně lidí by rádo vidělo *TR* znovu v listopadovém termínu, takže se může stát, že budou obě hry ve stejném roce. Po logistické stránce si to můžeme dovolit, my o tom ale nerozhodujeme.

TUŠÍTE, JAK SE BUDE DRUHÝ DÍL JMENOVAT?
Vůbec. Mně se nelíbil ani název *Angel of Darkness*! PSM2

PROČ ROZDĚLOVAT PŘÍBĚH NA TŘI ČÁSTI? NENAŠTVE TO LIDI?
Líbil se nám námět filmu *Blade*, kde mezi námi žili upíři, a s Nephilim to je něco podobného - po celou dobu si myslíte... [CENZUROVÁNO]... a to je v další hře. Líbí se nám přístup *Akt X*. Můžete sledovat šest hlavních epizod, nebo se podíváte na všech 600. Jsou samostatné, ale každá je kouskem něčeho většího. Pro nás jsou tím něčím větším Nephilim. Budou dobří? Budou zlí? Naserou se a vyhladí celé lidstvo? Vždycky jsme si vjeli do vlasů kvůli jedné věci: pořád jsem říkal, že *Tomb Raider* by měl být víc fantasy - hlavní postava nebyla tak úplně uvěřitelná, jak pobíhala sem a tam se svým mohutným poprsím. Vždycky to ale dopadlo tak, že zbylo jenom pár fantasy prvků, takže se jednalo o jaké-si sci-fi fantasy.

VYTVÁŘELI JSTE ZDEJŠÍ MYTOLOGII SAMI?
Nephilim nejsou žádná heavymetalová kapela. Je o nich řeč v Bibli, jsou to potomci smrtelníků a andělů. Vypůjčili jsme si několik prvků z různých mýtů a legend - a na tom jde báječně stavět dál.

CO JSTE SI MYSLEL O FILMU?
Jestli se chcete podívat, mám tady ukázky z nového filmu, ale moje dojmy jsou, ehm... Vážně si myslím, že tomu měli dát jiný směr a udělat z Lary Jamese Bonda - byly debaty o tom, jestli z ní neudělat tajnou agentku, ale nakonec z toho sešlo. Radši nebudu říkat, co jsem si myslel o tom prvním filmu. Pro Paramount to byl rozhodně úspěch, snímek vydělal nějakých 380 milionů dolarů nebo tak nějak. A jestli to byl skvělý film? Nevím. Viděl jsem ho hodněkrát. Zklamal mě. Mohl být mnohem lepší. Na první pohled bylo vidět, že je v něm spousta děr. Myslím, že je chtěli odstranit, nový scénář je o poznání lepší - ale je otázka, jak jej natočí. Je v něm pár skvělých kousků, určitě víte, že to je o Pandořině skříňce. Je tam jistý milostný podtext a pikantní scéna, na kterou jsme s potěšením dohlíželi.

NOVÉ HRY OD CORE: SVĚTOVÁ EXKLUZIVITA

„První z nich, *Nightfall*, je naprostá novinka a vypadá výborně. Druhý titul je - doufám, že sedíte pohodlně - *Fighting Force*. Vypadá fantasticky a je hodně zaměřený na multiplayer. Základy přebral z první hry, je zde ale velká interakce s prostředím. Prohazujete lidi zdmi, vyrážíte kusy betonu a vypadá to trošku jako *Lord of the Rings* od EA. Měli jsme koncept hry nazvaný *Boss*, kde jste v arénách bojovali se samými bossy a pokaždé jste museli odhalit jejich slabinu. Došli jsme ale k názoru, že by neměla moc velký komerční úspěch. Úspěch *LOTR* stál především na tom - když pomineme, že vypadal naprosto dokonale - že jste se vrhli do akce, pak jste šli dál. Něco podobného by mělo být i ve *Fighting Force*, spousta volně propojených arén. Inspirovali jsme se u filmů jako *Warriors*, kde se ocitnete za nepřátelskou linií a musíte se dostat do bezpečí. Druhá hra mě zpočátku moc neoslovila, ale původní titul byl u Eidosu druhý nejprodávanější. Hodně sázíme na mód pro dva hráče: vy někoho chytnete a já mu zmaluju baseballkou zadek na modro."

RED FACTION 2

10x

Potřebujete lék na nudu? Co takhle raketomet? *Red Faction 2* je zatraceně dobrá varianta - v recenzi v desátém čísle PSM2 si vysloužila velmi solidní hodnocení 85. Sice nepřináší do žánru nic nového, ale všechno, co od střílečky očekáváme, tu je a to v excelentní formě. Hra navíc podporuje zapojení myši a klávesnice (což bohužel stále není nic běžného) a nabízí kvalitní multiplayer až pro 4 hráče zároveň!

Díky firmě Hype pro vás máme deset kusů téhle kvalitní zábavy a vy je máte takřka na dosah ruky. Jediné, co je třeba udělat, je poslat korespondenční lístek se správnými odpověďmi na naše tři otázky nejpozději do půlky března na adresu PSM2, PO BOX 184, Praha 7, 170 04. Připište heslo „RUDÁ FRAKCE" a pak už jen čekejte. A v mezičase si můžete třeba vyčistit kulomet. Budete ho potřebovat...

1. Co je hlavní inovací obou dílů *Red Faction*?

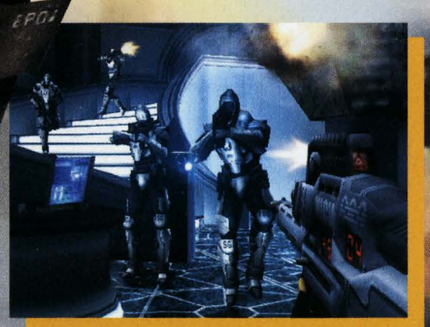
a) Možnost ničení prostředí včetně zdí
b) Délka hry převyšující 250 hodin zábavy
c) Ovládání pomocí hlasových příkazů

2. Jaká z následujících her rovněž pochází ze stáje vydavatele THQ?

a) *MX Superfly*
b) *TimeSplitters 2*
c) *The Getaway*

3. Firma Hype v minulém čísle PSM2 inzerovala kromě *RF2* ještě jednu hru. Jakou?

a) *Kingdom Hearts*
b) *The Getaway*
c) *Haven: Call of the King*



PRIDE FC:

NEJBRUTÁLNĚJŠÍ SPORT NA SVĚTĚ ™

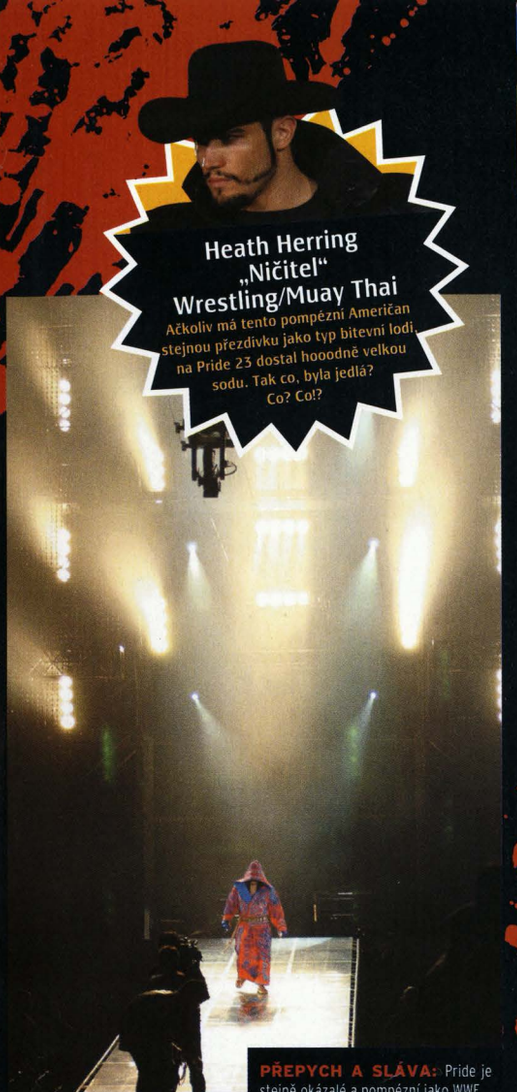
Říci o něčem v tomto zkaženém světě, že je to „nejbrutálnější“, je opravdu troufalé a nepříliš věrohodné. Ale pokud jde o Pride, skutečně to tak je. Wrestling nebo UFC vedle něj vypadají směšně. Nejen, že přes hubu opravdu dostanete, ale pravděpodobně poputujete z ringu rovnou do nemocnice. Možná navždy.

SPADNI KOMU SPADNI: Wanderlei Silva a Carlos Newton sice vypadají jako párek nemluvňat, ale navzájem si snaží urazit hlavu. Děkujeme, Bože...

JAKO VEJCE VEJCI: Bojovníci se sobě většinou podobají. Ale pro jistotu mají na tričkách napsaná svá jména.

Pride je nejtvrdší bojový sport na světě. Box? Pro padavky. Wrestling? Pantomima. Ultimate Fighting Championship? Slabota. Dobrá, ne tak úplně slabota, ale podívejte se na to z téhle stránky. Zatímco pravidla UFC jsou rozepsaná na čtyřech stránkách A4, Pride se řídí jedinou větou („žádné dloubání do očí, žádné rány do rozkroku“). Chápete, v čem je rozdíl?

Pravděpodobně nikde jinde na celém světě se vám nenaskytne takový pohled na dva chlápky



Heath Herring
„Ničitel"
Wrestling/Muay Thai
Ačkoliv má tento pompézní Američan stejnou přezdívku jako typ bitevní lodi, na Pride 23 dostal hooodně velkou sodu. Tak co, byla jedlá? Co? Co!?

PŘEPYCH A SLÁVA: Pride je stejně okázalé a pompézní jako WWE.

snažící se zabít. V Japonsku je tento sport až nechutně oblíbený, v Tokiu nedávno proběhl již třiadvacátý obří turnaj. Byli jsme tam a jako důkaz jsme si přivezli tričko zbrocené potem a krví.

Bojovníci mohou dělat, cokoliv si umanou - a když si uvědomíme, že každý z nich je expertem v jiném z běžných bojových sportů, zvedají se z toho vlasy hrůzou na hlavě. Jsou zde kickboxeři, které už omrzela uzavřená japonská liga K1. Dále bývalí wrestleři (zdá se, že zásoba japonských bojovníků přecházejících z profesionální wrestlingové dráhy do ringů Pride je nevyčerpatelná). Nechybějí ani mistři v judu, karate, boxu atd. Docela to ujde. A tím 'ujde' myslíme 'ujde' přímo z 'ringu' na 'jednotku intenzivní péče'.

Toužili jste na vlastní oči vidět, co se stane, když se utká špičkový wrestler s přeborníkem v karate? Fajn, proč ne... do boje! Judo versus kickbox? Žádný problém... do boje! Box versus wrestling? Jedeme! A to všechno doprovází promítání na obří obrazovky a pyrotechnické efekty, na něž jste zvyklí z WWE. Směsice bojových stylů, světelná show a absence pravidel dělají z Pride unikátní podívanou - i když z ní jde trošku strach.

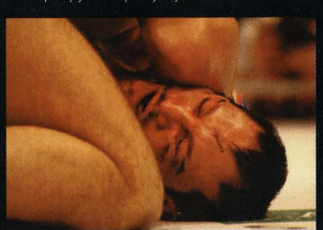
Vezměte si například nedávný zápas Heatha Herringa a Fedora Emeljaněnka. Skutečný souboj Ameriky proti Rusku, přesně jako Rocky versus Drago. Herring si to pyšně štráduje směrem k ringu, na sobě má stetson a kožený kabát, vypadá jak postavička vystřižená z nějakého westernu. Pak za střízlivých tónů (ehm ehm) 'ruské národní hymny' přichází Fedor. Jeden se naparuje, div že nepraskne, druhého byste navzdory holé hlavě na první pohled považovali za prototyp slušného hocha.

A co se nestalo? Heath Herring dostal totálně na krovky. Po smrští pěstních úderů a kopů se v jednom z prvních kol dostal Herring na zem a to byl jeho konec. Fedor seděl střídavě na jeho hrudníku a zádech a neustále ho bil do hlavy a krku. Souboj byl tak brutální, že následující utkání muselo být na chvíli přerušeno - zápasníkům podkluzovaly nohy po Herringově krvi...

V dalších bitvách ten večer si mohli diváci vychutnat kroucení končetin nad únosnou mez (Don Frye si už nikdy nezahraje na cello) a takovou míru brutality, že to rozum nebyl s to pochopit (Hiromitsu Kanehara málem přišel o hlavu poté, co ho do ní Wanderlei Silva kopl způsobem, jakým nejlepší fotbalisté bezpečně proměňují penalty, a Antonio Rodrigo Nogueira málem uškrtil Semmyho Schilta - svými kotníky).

Pokud se vám nedělá nevolno při pohledu na ničím neředěné násilí, doporučujeme vám podívat se na tento sport. Jen před tím pro jistotu moc nejezte. **PSM2**

POD KONTROLOU: Nezapomeňte, že lidské prsty jdou ohýbat jen jedním směrem.

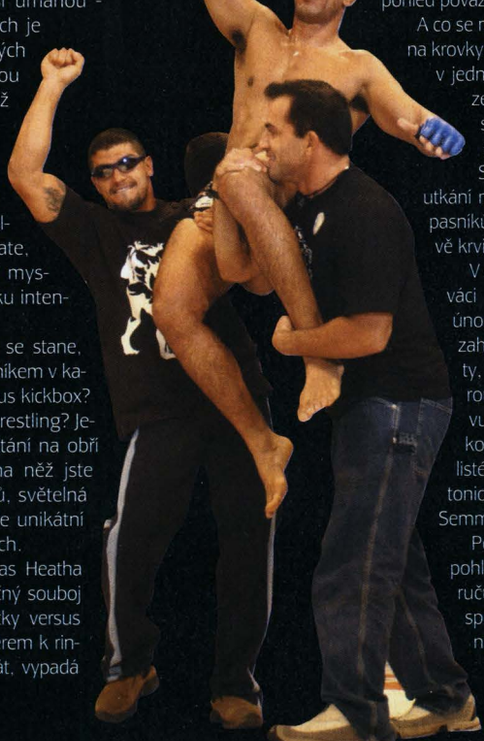


A TEĎ ÚSMĚV: Hra *Pride* nedosahuje po stránce ničení obličejů kvalit své reálné předlohy.

SNÁŠÍ TO DOBŘE: Takada prohrál většinu svých zápasů, to jej ale nepřipravilo o jeho výraz.

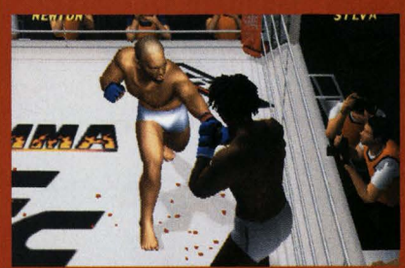
Fedor Emeljaněnko
„Bílý Rus"
Wrestling
Příjemný Ukrajinec, který si svaly vypěstoval prací na své farmě. A také náročným tréninkem, který by kohokoliv zabil. Tváří se sice klidně, ale je schopen hodně velkých brutalit.

OBĚTI V OBJETÍ: I když můžou tito dva na první pohled vypadat jako roztomilý páreček, rozhodně nejsou nejlepší přátelé.



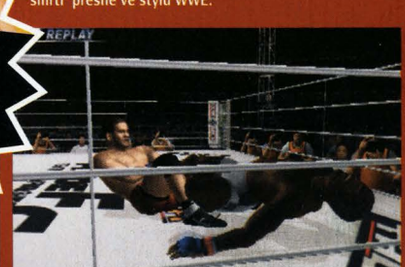
JAK BOJOVAT: VE STYLU PRIDE

Pokud jste zvykli spíš na *Tekken* nebo *Smackdown*, bude chvíli trvat, než se vám dostane *Pride* pod kůži.

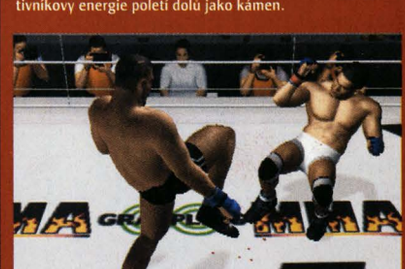


Nejdříve svého protivníka načněte pár kopy a údery do hlavy. Pokud hrajete za kickboxera nebo karatistu, máte k dispozici trošku víc síly, takže pokračujte, dokud můžete.

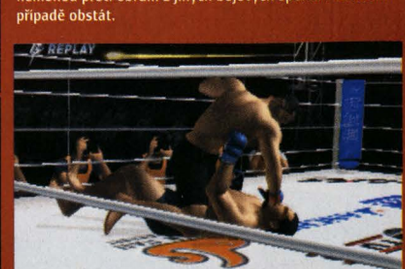
Wrestleři mají první body v kapse ve chvíli, kdy se jim podaří chytit soupeře v boji tělo na tělo. Stisknutím určité kombinace tlačítek pak můžete vyvolat oblíbené 'objetí smrti' přesně ve stylu WWE.



Poté následuje boj na žíněnce, kde se oba bojovníci snaží získat nad svým rivalem převahu. Pro judisty je nejlepší, když se jim podaří páka na paži nebo noze - ukazatel protivníkovy energie poletí dolů jako kámen.



Pokud se dostane kickboxer na zem, měl by se pokusit co nejrychleji vstát a pokračovat ve svých kopech. Na žíněnce nemohou proti obrům z jiných bojových sportů v žádném případě obstát.



Jestli ale máte nejraději Muay Thai, asi vám bude nejvíce vyhovovat stará osvědčená metoda - dostat svého soupeře na zem, sednout si na něj a mlátit ho do obličeje. Ach, to kouzlo...

PRIDE FC: THE GAME

Tekken 4 versus *WWE Smackdown! Shut Your Mouth*. Připraveni? Do boje!

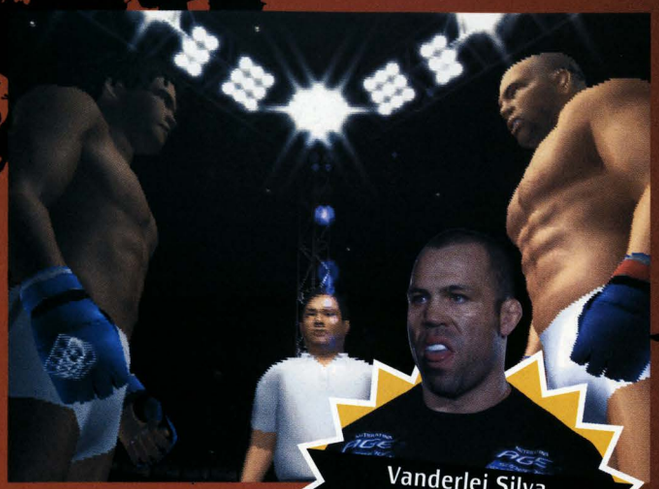
Jakmile si poprvé zahrajete *Pride FC*, budou vám hned jasné dvě věci. Zaprvé, že se až nápadně podobá titulu *UFC*, který se na pultech obchodu objevil poměrně nedávno - obě má ostatně na svědomí stejný japonský výrobce, Anchor Inc. A zadruhé, že jeho prezentace silně připomíná zběsilost série *WWE Smackdown*. Ani tentokrát se není čemu divit, vydavatelem obojího je THQ.

Zdá se, že v THQ si někdo řekl: „Pokud se někde mlátí dva manici, uděláme z toho videohru." *Pride* se přitom od ostatních bojovek dostatečně liší na to, aby si získal pozornost hráčů.

Sice si můžete říkat, že hrajete jen mírně netradiční wrestlingový titul se spoustou direktů, chytů a hodů, ale ovládací systém se dvěma údery a dvěma kopy na tlačítkách ⊗, ○, □ a △ je naprosto tekkenovský.

Ano, hra *Pride FC* je, stejně jako její reálná předloha, originální kombinací chytů a úderů. Udržujte si odstup a můžete soupeře knokautovat kopy a ranami pěstí. Nechte ho k sobě přistoupit a uvidíte, co se stane - buď vás umačká a utluče k smrti, nebo vám končetiny ohne do nových, neotřelých směrů.

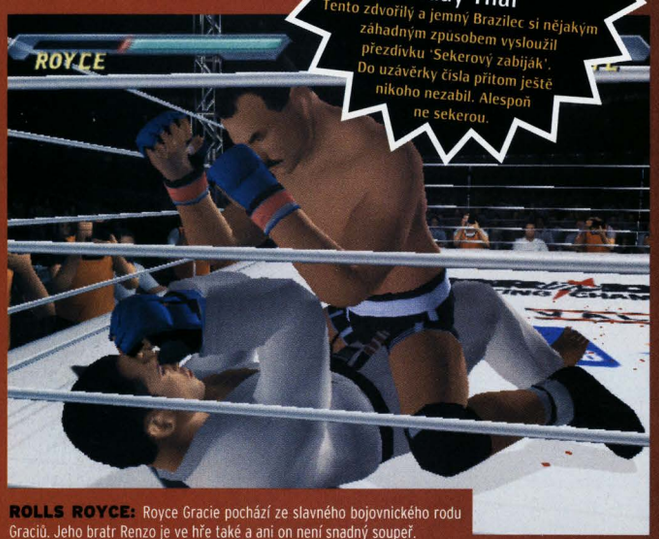
Jednoduchou kombinací tlačítek (⊗ a □ nebo △ a ○) provedete chyt. Pokud máte zrovna tu smůlu, že ležíte na zemi a na hrudníku vám sedí dvěstěkilový obr, vyvolá stejná kombinace rychlý únik. Pak můžete dát Goliášovi ochutnat jeho vlastní medicínu.



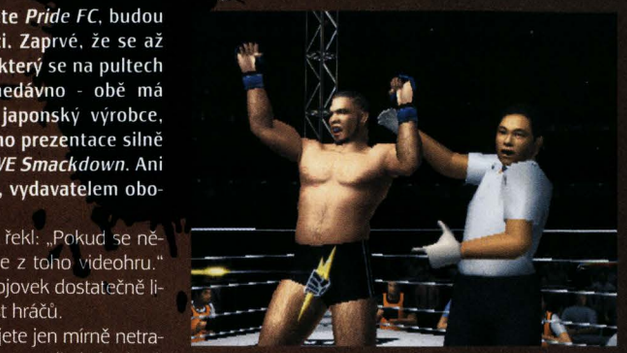
POHLED HODNÝ MUŽE: Před každým zápasem si soupeři chvíli hledí do očí.

Vanderlei Silva „Sekerový zabiják" Muay Thai

Tento zdvořilý a jemný Brazilec si nějakým záhadným způsobem vysloužil přezdívku 'Sekerový zabiják'. Do uzávěrky čísla přitom ještě nikoho nezabil. Alespoň ne sekerou.



ROLLS ROYCE: Royce Gracie pochází ze slavného bojovnického rodu Graciů. Jeho bratr Renzo je ve hře také a ani on není snadný soupeř.



SLAVNÝ VÍTĚZ: Po každém souboji oslavuje vítěz svůj triumf, zatímco poražený brečí ve svém rohu jako malé děcko.

„HRA JE, STEJNĚ JAKO JEJÍ REÁLNÁ PŘEDLOHA, ORIGINÁLNÍ KOMBINACÍ CHYTŮ A ÚDERŮ."

V PROVAZECH: Namáčkněte ho na provazy a pak jej chyťte do kravaty. Následně mu uštědřete pár ran a vítězství je vaše.

Antonio Rodrigo Nogueira „Minotauro" Brazilské Jiu Jitsu

Od Brazilie se raději držte dál. Hemží se to tam bojovníky Pride. Zde je další z nich. Tony je současný světový šampión. Čtyřmi slovy: Nezahrávejte. Si . S. Nim.

SEMMY ZABIJÁK: Nebezpečné nohy Semmyho Schilta představují pro mnohé bijce nepřekonatelnou překážku.

SMACKDOWN! 5

Cože? Už?!

Zatímco si s námi bojovkový guru THQ James Flaharty - muž zodpovědný za to, aby měly všechny krvavé hry pořádnou ránu - povídal o *Pride*, neodpustil si zasypat nás více informacemi o připravovaném *Smackdown! 5*, než jsme vubec chtěli slyšet. Nedokázali jsme si to všechno nechat jen pro sebe, takže zde je to nejduležitější, co nás čeká:

LEPŠÍ HRATELNOST!

Není o čem debatovat. Nová verze by měla obsahovat plynulejší pohyby, přirozenější animace a lepší přechody mezi jednotlivými útoky. Zatímco se dříve váš protivník občas z ničeho nic objevil uprostřed ringu a vy jste mu mohli dát pořádně do těla, tentokrát si jej tam budete muset sami odtáhnout.

A můžete se rozloučit se zápasníky, kteří používali chvaty zcela mimo jejich preferovaný styl. Veškeré sady útoků se nyní budou zakládat zcela na realitě. Stejně tak i všechno ostatní kolem tohoto 'sportu'...

VÍCE PROSTŘEDÍ!

Chtěli jste více zákulisních akcí a souboju na zajímavých místech? Tak tady to máte. A čeká vás také interaktivnější prostředí, které můžete svým bezvládným protivníkem ničit.

VÍC PODROBOVACÍCH ÚTOKŮ!

Wrestling dospěl, takže nyní máte víc možností, jak soupeři zpusobit nesnesitelnou bolest. Nový *Smackdown!* na to nezapomněl, takže obsahuje několik nových a velice nezdravých chvatu. Strategický rozměr hry se tak zvyšuje, protože na jednu stranu je můžete používat v kombinaci se speciálními útoky, na druhou stranu vám je může soupeř vrátit.

Úniky z těchto chytu budou záviset na stisknutí tlačítka a ukazateli energie - čím lépe se cítíte a čím silněji tlačítko stisknete, tím spíše se vám podaří se uvolnit.

VÍCE PRIMADON!

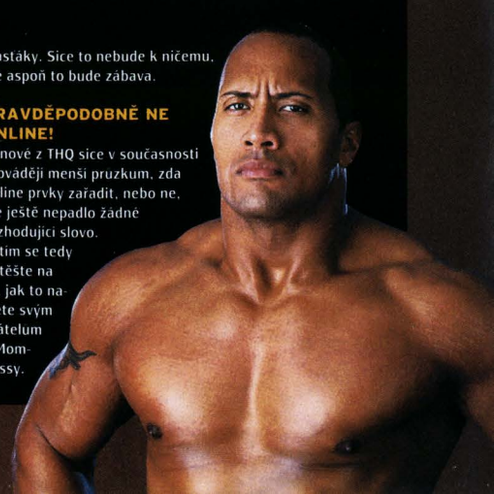
James nám řekl, že primadony budou v nadcházejících turnajích WWE hrát o poznání větší roli. Budou tedy 'větší' a 'duležitější' i ve hře. Ta tedy bude laděna trošku do stylu 'T&A' - ale nečekejte nic šokujícího, žádné *BMX XXX*.

VÍCE ODMĚN!

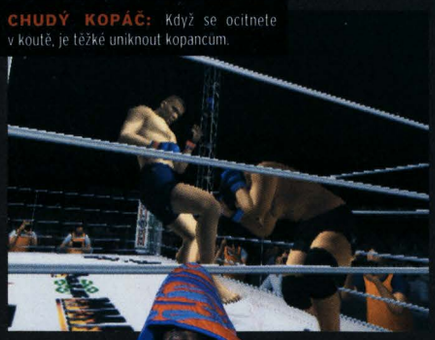
Za vítězství vás tentokrát čeká výhra, kterou můžete utratit za 'různé věci'! Představte si, že byste si mohli koupit garáž plnou harleyu a skříň narvanou elastáky. Sice to nebude k ničemu, ale aspoň to bude zábava.

PRAVDĚPODOBNĚ NE ONLINE!

Pánové z THQ sice v současnosti provádějí menší pruzkum, zda online prvky zařadit, nebo ne, ale ještě nepadlo žádné rozhodující slovo. Zatím se tedy netěšte na to, jak to natřete svým přátelum z Mombassy.



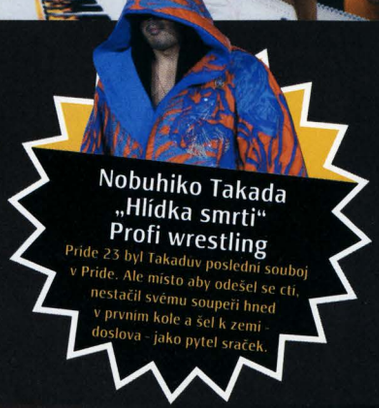
CEJCH SMRTI: Tvůrci věnovali velkou pozornost charakteristickým jizvám a tetováním bojovníků. Nádhera.



CHUDÝ KOPÁČ: Když se ocitnete v koutě, je těžké uniknout kopancům.

VLASATEC: Heath Herring to nakonec k holiči stihl.

SHOW MUSÍ POKRAČOVAT: Ohňostroje, lasery a obrazovka velká jako hora. Je-li to ve skutečném Pride, nesmí to chybět ani ve hře.



Nobuhiko Takada
„Hlídka smrti"
Profi wrestling

Pride 23 byl Takaduv poslední souboj v Pride. Ale místo aby odešel se cti, nestačil svému soupeři hned v prvním kole a šel k zemi - doslova - jako pytel sraček.

Ukazatel v horní části obrazovky se nechal inspirovat u wrestlingových titulů - jeden barevný pruh označuje vaši energii, druhý o něco tradičněji vaše zdraví. Pokud se druhý jmenovaný dostane na dno, je konec. Z nepříjemně se snižujícího ukazatele energie vyčtete rychlost a sílu vašich úderů. Pokud budete svou silou plýtvat na zbytečné výpady, tak až se opravdu konečně trefíte, váš protivník to sotva pocítí.

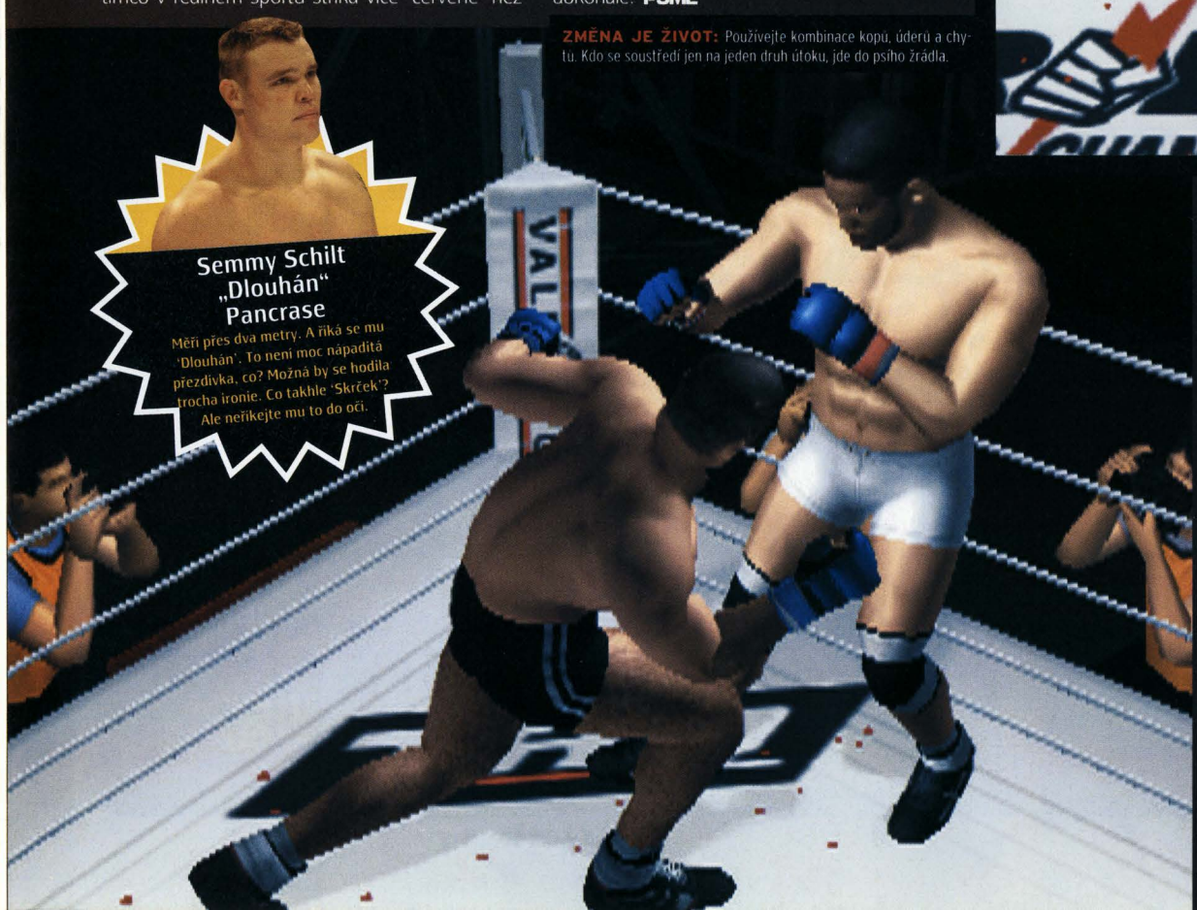
Ztrátou energie se také zhoršuje duševní stav vašeho bojovníka, takže hrozí riziko, že se během bolestivých lámání končetin vzdá (světa a hlavně tohoto sportu znalí odborníci tomu říkají 'tapping out'). Čím více kolem sebe mlátíte a čím více si s vámi soupeř pohazuje po ringu, tím víc energie vám zmizí v nenávratnu. Naštěstí existuje způsob, jak ji opět dobít - stačí se vyhýbat přímému střetu (nebo využít situace a v klidu odpočívat, zatímco sedíte na protivníkově zpocené hlavě). Až budete opět při síle, můžete se znovu vrhnout do útoku.

„KOMBINACE RŮZNÝCH BOJOVÝCH STYLŮ JE ZAJÍMAVÁ, TAKŽE NÁM NA HŘE VLASTNĚ VADÍ JEN KONZERVATIVNÍ PŘÍSTUP K ZOBRAZENÉMU MNOŽSTVÍ KRVE."

Kombinace různých bojových stylů je velice zajímavá, takže nám na hře vlastně vadí jen konzervativní přístup k zobrazenému množství krve - vůbec neodpovídá skutečnosti. Je hanba, že zatímco v reálném sportu stříká více 'červené' než při dopadu rakety plné brusinek do továrny na kečup, v *Pride FC* vystříkne sem tam nějaká ta kapka na žíněnku nebo případně na kameru. A co se poškození obličeje týče (jako jsme mohli vidět ve skvělém *Rockym*), budeme si holt muset počkat na *Pride 2*.

Avšak vzhledem k tomu, že hra má stejného vydavatele a dokonce i výkonného producenta jako *WWE Smackdown!* (THQ a James Flaharty), můžeme se vsadit, že finální verze nebude do obchodů vypuštěna dříve, než bude vypadat naprosto dokonale. **PSM2**

PLÁCAČKA NA FRYE: Frye preferuje boj ve stoje. Jestli ho chcete porazit, vsaďte na sevření na žíněnce.



ZMĚNA JE ŽIVOT: Používejte kombinace kopů, úderů a chytů. Kdo se soustředí jen na jeden druh útoku, jde do psího žrádla.

Semmy Schilt
„Dlouhán"
Pancrase

Měří přes dva metry. A říká se mu 'Dlouhán'. To není moc nápaditá přezdívka, co? Možná by se hodila trocha ironie. Co takhle 'Skrček'? Ale neříkejte mu to do očí.

STAŘÍ ZNÁMÍ: Bývalý WWE wrestler Shamrock je úhlavním nepřítelem Dona Frye - který mu nedávno dal na frak.

PODPALTE SÍŇ VZPOMÍNEK A VYŽEŇTE OSAZENSTVO VEN Z MĚSTA

MILAN

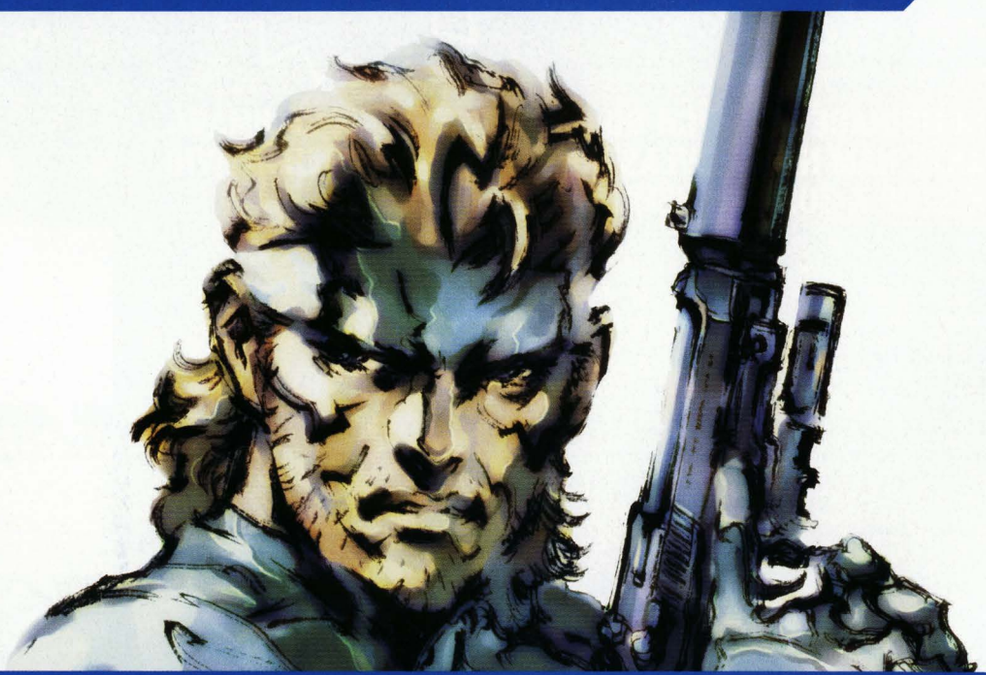
Další rok mizí v dáli, a tak odvážíme vousatý čas do jeho domova důchodců, vyměníme kalendář z roku 2002 s Céline Dion za nový na rok 2003 (bohužel v něm chybí ta fotka, kde stojí nahá u okna) a řekněme si, co nejdůležitějšího a nejpřekvapivějšího minulý rok přinesl.

Jak jinak, přinesl nám hry skvělé i špatné. Těch špatných byla spousta, ale i těch dobrých naštěstí nebylo málo a obdivovatelé jakéhokoliv žánru si užili své. Nejlepší rok PlayStation 2? Jednoznačně. Převálcovala všechny konkurenční konzole a dostala se do milionů nových domácností. Ale při tom všem máme naštěstí pocit, že rok 2003 by mohl být ještě daleko lepší. A názory naší povedené partičky?

Jako první se o slovo hlásí Jirka a pokouší se nás přesvědčit, že *Ico* se mohlo pochlubit originálním uživatelským rozhraním dlouhé měsíce předtím, než na scénu přišel *The Getaway* se svou hladce zastřiženou frizúrou. Další přichází na scénu Honza tisknoucí si k hrudi krabici s *Vice City* a hřímající, že žádná jiná hra nikdy nevyužila licencovanou muziku tak efektivně. Pak se objevuje Alena, která poukazuje na dílo Computer Artworks a jejich působivé, i když trochu chatrné využití důvěry a strachu v *The Thing*. A nakonec promlouvá Darek, jehož slova jsou vždycky hlasitější než kobercové bombardování.

„Co mě nejvíc ohromilo? Ehm... šel jsem do cirkusu a tam jsem viděl holku balancovat s miskou, šálkem a lžičkou na hlavě a stála přitom na jedné noze na kole. To je bomba, ne? Cože? Jo hry... No, největší dojem na mě asi udělalo, že ve *Vice City* můžete motorovou pilou odříznout dveře od tanku. To se taky počítá?"

Ano, Dareku, to se počítá...



VYDÁNÍ DUBEN 2003

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Nekonečné přemítání nad nástupem genetického inženýrství? K čertu s tím... teď přišel čas na hru s trošku silnější 'substancí'.

ŤAPŤAPŤAP. Uff-uff! Počkat... ještě chvíli... teď. Cvak! Grrrah. Vrrííííip! Bengbeng... buuuum! Bšššvvv. Zvykněte si na tyhle zvuky. Uslyšíte je hodně často.

Substance je *MGS* zredukovaný na samotný základ. Žádné nové animované sekvence, žádná komplikovaná zápletka, minimum Jackova kvílení - jen vy, zástupy lehkověrných strážných a spousta míst, kam se můžete schovat. Podstatná část 'nové' hry (v obalu najdete i *Sons of Liberty*) se skládá z miniaturních misí, důvěrně známých každému, kdo hrál původní *Metal Gear Solid*. Je jich zde více než 300. Sekce virtuální reality (VR) je charakteristická svými šedivými tóny, oranžovými strážci a jednoduchými objekty jako vystřiženými z Lega. Zdejší mise jsou rozdělené do několika kategorií - plížení, eliminační plížení, zbraně, first-person mód a 'různé'.

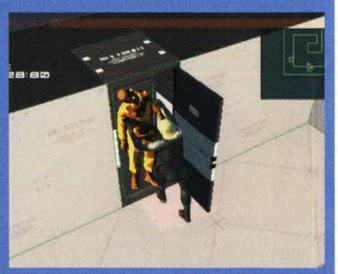
Alternativní mise, v nichž budete procházet lokacemi ze *Sons of Liberty*, se zaměřují na další herní prvky, jako třeba likvidace bomb, přepady a eliminaci. Až je všechny projdete s Raidenem, přijde řada na Snakea. Jeho dobrodružství je zasazeno

„*SUBSTANCE* JSTE JEN VY, ZÁSTUPY LEHKOVĚRNÝCH STRÁŽNÝCH A SPOUSTA MÍST, KDE SE DÁ SCHOVAT."

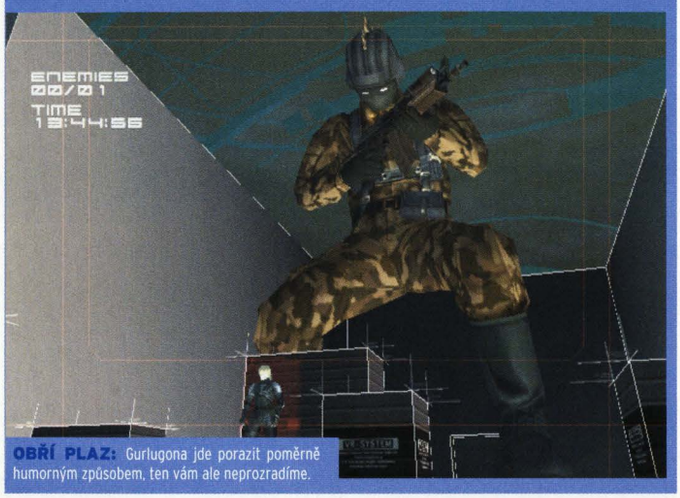
VIRTUÁLNÍ REGALITA

1 Mrzelo vás, že jste si v *MGS2* neužili tolik plížení? Tak se připravte na špionážní nirvánu, protože Raiden a Snake si v desítce misí plných kartónových krabic a neslušných časopisů natáhnou boty s měkkými podrážkami. Pak si je můžete projít znovu, ale tentokrát všechny strážné jednoho po druhém pozabíjejte. A nakonec jimi proběhněte co nejrychlejí s použitím co nejméně nábojů.

PATRÓL, PATRÓL! V *Substance* bude najednou na obrazovce víc strážných, než kdykoliv předtím.



NA SCHOVÁVANOU: Některé mise jsou na rozdíl od hlavní hry plné ukrývání mrtvých těl.

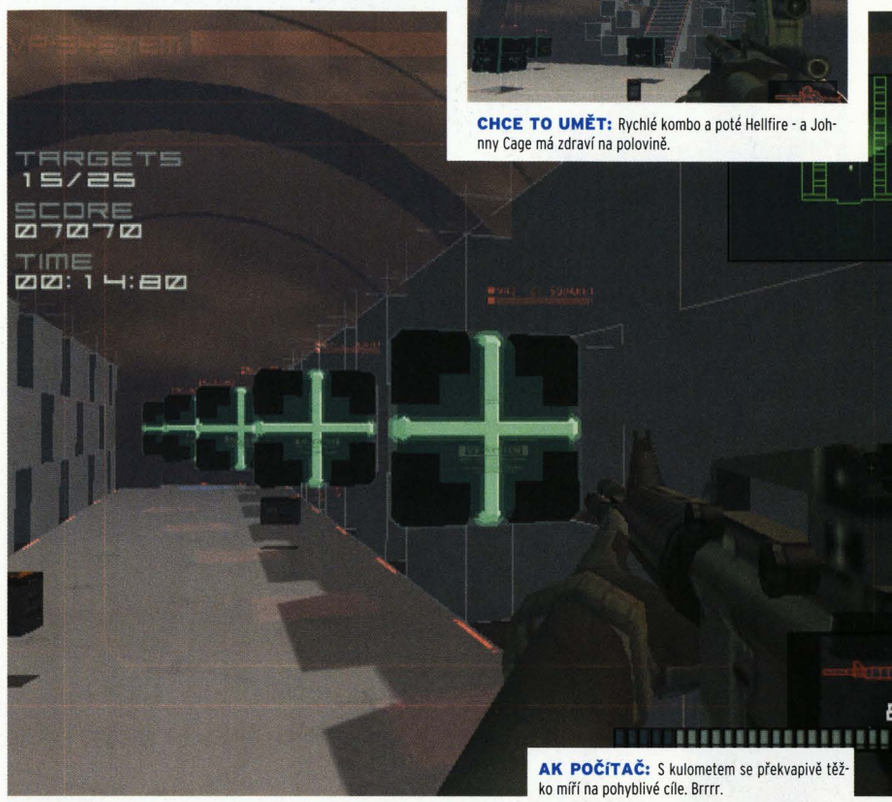


OBŘÍ PLAZ: Gurlugona jde porazit poměrně humorným způsobem, ten vám ale neprozradíme.

VIRTUÁLNÍ SVĚT

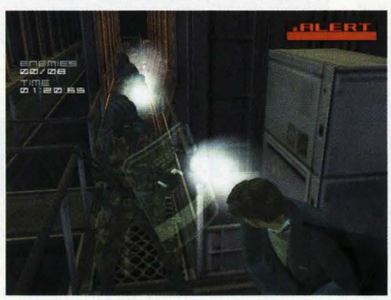
2 Druhou štací je mód Zbraně - pět misí pro každý z kousků inventáře, od pokládání min přes pohyblivé bloky až po odstřelování výbušnin. Abychom byli upřímní, trošku vyšší obtížnost by jim neuškodila.

CHCE TO UMĚT: Rychlé kombo a poté Hellfire - a Johnny Cage má zdraví na polovině.



AK POČÍTAČ: S kulometem se překvapivě těžko míří na pohyblivé cíle. Brrrr.

BOSTONSKÝ VISIČ: Padouchy budete moci likvidovat pádem z výšky ve vícero misích.



ŠPIÓN ELEGÁN: Mise, ve kterých je Snake navlečený do smokingu, jsou ještě obtížnější než ty obyčejné - proto ti elitní vojáci.

ZASE V ZAJETÍ: V alternativních misích bude Snake například zachraňovat rukojmí. Ty vypadají jako v *Sons of Liberty*.

DÁMA V NESNÁZÍCH: K zajatým ženám se chovejte opatrně - nechcete přece, aby se jim stala nějaká nehoda.

do stejných prostředí, ale protivníci jsou o něco chytřejší a silnější. Obě hratelné postavy mají na výběr z několika alternativních obleků, nových zbraní a jejich základní mise budou variabilnější.

Tak už jste si udělali obrázek? Každý si zde najde to své, ať už dává přednost tichému plížení mezi strážnými, trénovaní přesné mušky nebo zběsilému pobíhání po okolí, ničení zdí a kladení min. Nejefektivnější cestou k dokončení mise tu budou ty schopnosti, které jste v předchozí hře příliš nepotřebovali - jako například nastražování pánských časopisů k rozptýlení pozornosti skvěle vycvičených (ale na prasečinky vysazených) strážných. Poté se vraťte do hlavní hry a zjistíte, že se k cíli můžete dostat i jinými způsoby. Aby ne - dopad z výšky na protivníka, střelba při stoji na špičkách nebo hvězda přes nebezpečnou oblast se pro vás stanou druhou přirozeností. Ve VR misích zase uvidíte v akci úpravy enginu *Metal Gearu* pocházející z hlavy samotného velikého Kojimy - například onu úroveň plnou obřích strážných, kteří svou velikostí a hřebenem na hlavě připomínají Godzillu. Dokonce se se Snakem projedete na skateboardu. Že to do *MGS* nepatří? A to říkal kdo?

Alternativní mise vycházejí ze stejného základu - malé akční perličky, které v tomto případě kladou důraz na stejné schopnosti, jež byly klíčové pro *Sons of Liberty*. Jestli jste vždy prahli po bonusech za psí známky (nebo se vám prostě jen líbí pohled na cizí zakrvácené uniformy), zamilujete se do sekce přepadů. Zaposlouchejte se u zdi, cinkněte o okno, odhoďte prázdný zásobník, a ratatata - další strážný polyká prach.

Likvidace bomb připomíná jednu z úvodních lokací v továrně. Na všech možných i nemožných místech se ukrývá pípající nálož. A na závěr přijde eliminace, jež osloví především temnou stránku vaší duše. Tu, která chce na vojáky přilepit C4, zasypat je kamením a zmlátit do bezvědomí.

Dalším prvkem určeným pro zavilé fanoušky je sekce Snakeových příběhů (Snake Tales). V *Sons of Liberty* si za Snakea moc nezahrajete, takže tyto krátké epizodky jsou jedinou možností, jak se s naším oblíbeným hrdinou projít skutečným světem. Ve všech misích se pochopitelně objevuje Dead Cell nebo plukovník Gurlokovič a odehrávají se bez výjimky na tankeru nebo na Big Shellu. Nečekejte tedy, že byste se mohli setkat s novými postavami nebo lokacemi. Úkoly v této části jsou neskutečně těžké - sice máte k dispozici hrubý přehled o misi, ale nekoná se

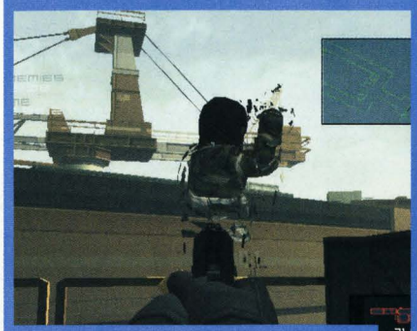
„*SUBSTANCE* JE ŠPIČKOVÝ TITUL, PŘEDEVŠÍM DÍKY OBROVSKÉ RŮZNORODOSTI."

SLUŠNĚ VÝBUŠNÝ: Metání granátů granátometem patří mezi obtížnější zbraňové mise.

NA PRKNĚ: A přichází Raidenova specialitka - my přitom doufali, že to bude něco s mečem.

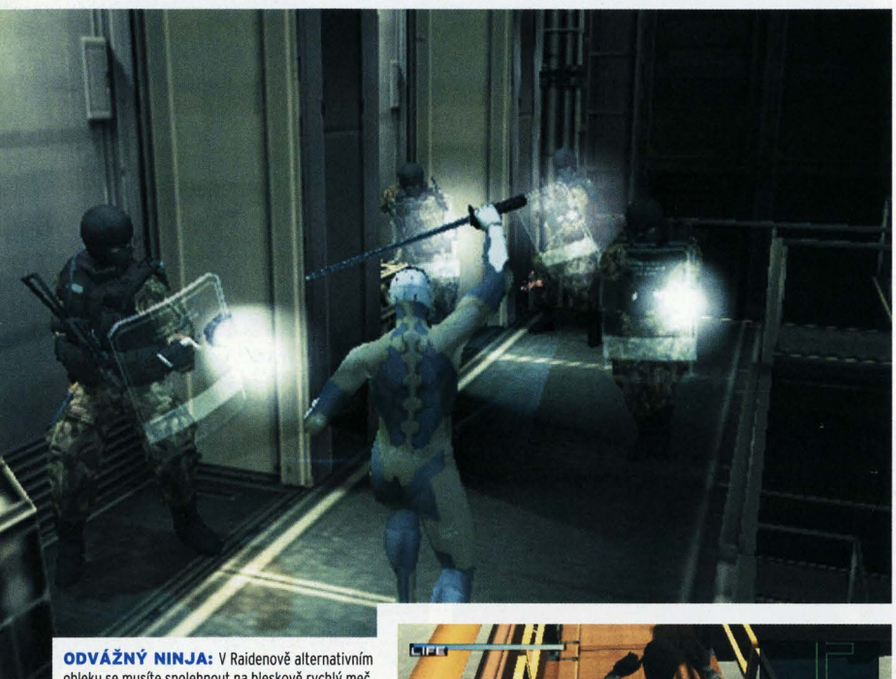
VIRTUÁLNÍ RODINKA

3 Alternativní mise jsou realističtější obdobou VR - strážní sice i nadále po smrti mizí a stále se po nezdařené misi ozve 'Bíiooouuuu', ale všechno se odehrává v zakázané oblasti tankeru nebo továrny. Likvidace bomb je slušně zpracovaná a přepady jsou ideální pro trénink, nejvyšší ocenění si ale zaslouží mód eliminace - žádný postih za vyvolání poplachu, jen spousta strážných, batoh plný munice a naprostá svoboda rozhodování, co a jak udělat. Dejte si ale pozor na elitní jednotky.



JSI JENOM PRACH: Se zabitými protivníky si nelamte hlavu - až s nimi skoncujete, jednoduše se rozplynou.

PRAVÝ BOMBER: Stráže? Žádný problém. Bomby? Pohodička. Stráže s bombami na zádech? Jejky.



ODVÁŽNÝ NINJA: V Raidenově alternativním obleku se musíte spolehnout na bleskově rychlý meč.

žádná nápověda. Chybí zde dokonce i radar, takže obtížnost je zvláště pro nováčky ve světě *MGS* posazena absurdně vysoko. Tyto nové mise jsou komentovány pouze holým textem, žádné nové animované sekvence se nekonají.

Substance je naprosto špičkový titul, především díky své obrovské různorodosti. Mise jsou postavené tak, že se od nich nebudete moci jen tak odtrhnout a budete je hrát stále dokola - pokaždé uvidíte jiný způsob, jak se vyhnout strážnému nebo jak ušetřit pár drahocenných vteřin... Po pravdě řečeno, pokud jste nehráli *Sons of Liberty*, dostanete za své peníze slušnou protihodnotu - pochopíte například Raidenův trénink ve virtuální realitě a vše dává větší smysl. Jestli jste ale hráli *Sons of Liberty* až do úmoru, může vám tento titul připadat spíš jako *Metal Gear 2.5*. Nejsou zde žádné převratné novinky, ale na druhou stranu... počkat. Ffft, fft... he? Vrríí! Snejku, přestaň se flákat. Snejku? Sneejkuuuu! PSM2

JDE O ZVYK: Přepady strážných se pro vás po zhruba 30 misích stanou rutinou.

SBOHEM, RODINNÉ ŠPERKY: Vůbec netušíme, proč se zde Raiden drží v agónii - nebo extázi - za rozkrok.

PST PST, BUM BUM

4 Šnake Tales je série alternativních scénářů, které se na první pohled příliš neliší od hlavní hry - najdete zde ale úkoly jako 'Dostaň Emmu z Big Shellu', které poněkud narušují kontinuitu *MGS*. Více se nám líbily mise se Snakeovou účastí v *Sons of Liberty* - vzpomínáte, kolikrát vytáhl ufňukaného Raidena z potíží?

OCHRÁNCE: Snake je v bránění Emmy o poznání lepší než Raiden.

FRAK S PŘIDANOU HODNOTOU: Nevíme, zda tento oblek půjde použít i ve stejné sekci *Sons of Liberty*.

NINJA TO RISKNE: V Substance je dokonce mód přežití, v němž musíte porazit zástupy ninjů. Pěkně těžké.

NA VLASTNÍ KŮŽI

5 **Zneškodněný strážný, hlídající padouch, skříň a hlučná podlaha. Evidentní řešení? Ukrýt strážného do skříně a po špičkách projít kolem vojáka. Nejlépe hodnocené řešení? Nevšímat si nepřítele v bezvědomí, toho druhého sejmout ukázkovou hvězdou a pak upalovat k východu. *Substance* je z herního hlediska dokonalý a nejste ničím svazováni - nejlepší mise jsou tak vždycky ty, v nichž se musíte spoléhat jen na své schopnosti. Máme jedinou výhradu: tohle všechno jsme už jednou viděli. Nejsou zde žádné nové lokace, nepřátelé, zbraně ani schopnosti, jen nekonečná řada variací na staré známé téma. Pokud jste ještě *MGS* nehráli, rozhodně nebudete svých peněz litovat. Ostatním by ale nemuselo být po chuti, že je nečeká žádné zásadní překvapení.**

Bude se vám to líbit, protože...
Je to návrat ke kořenům *MGS* - hra na schovávanou s papírovými krabicemi a tlumeným AK.
Nebude se vám to líbit, protože...
Chtěli byste více animovaných sekvencí - a zde přitom není ani jedna nová.

ORIGINALITA ★
OVLÁDÁNÍ ★★★★
PREZENTACE ★★★★★

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

INFO
- **VÝROBCE** KCEJ
- **VYDAVATEL** Konami
- **TYP HRY** Špionážní akce

OČEKÁVANÉ VLASTNOSTI
- Více než 200 misí ve virtuální realitě
- 100 alternativních misí se sekcemi Přepad, Eliminace a Likvidace bomb
- Pět 'příběhů' - misí, v nichž budeme hrát za našeho oblíbeného hrdinu
- Pět alternativních obleků
- Kompletní *Sons of Liberty* jako bonus
- Spousta 'zvláštních' informací o *Metal Gear Solid*

JAK JE TO DALEKO
- Tak kompletní, jak to jen jde. Vše hotovo a vypulírováno, čeká se jen na příchod dubna.

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance and the Seal of Quality icons are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.
(s02)

NASTARTUJTE SVÉ STROJEČKY: Zbraně se objevují v barevných obalech ve stylu prodejních automatů.

VYDÁNÍ BŘEZEN

BOMBERMAN KART

Po zdrcujícím zásahu *RC Revenge Pro* a nepovedeném *Bombadu* přicházejí nové motokáry, které vás dostanou.

TOUŽÍTE po pořádné závodní hře se skvělými vysněnými vozy, které sviští po okruhu rychlostí zvuk? Prosím, vyberte si, na PS2 máte z čeho. Ale když máte chuť na poněkud uvolněnější styl „napal mu do výfuku pořádnou raketu", výběr se považlivě ztenčí. Kromě *Super Bombad Racing* toho moc na výběr není, a tento titul je dost ujetý. Neexistuje lepší příležitost pro zapomenutou videohru, aby předvedla triumfální návrat.

Nejde ani tak o poctu titulu *Crash Team Racing*, jde spíš o snahu ho úplně přebít, rozsekat na kusy v divokých výbuších a rychlosti. Pokouší se o to japonský výrobce Hudson. Vytvořil hru, která je nejméně tak zábavná, jako všechny ostatní motokárové závody, které jsme pařívali před deseti lety na starších strojích. Ovšem překvapivě v rychlosti hra zaostává.

Rozdělena je do šesti různých módů, každý si tu najde to svoje, od prostého Gran Prix pro jednoho hráče až po divoký závod čtyř hráčů. Rozhodně však nebudete muset stále ukecávat další kamarády, protože je k dispozici dost zábavy pro jednotlivce. Samotné GP má hned od začátku dvě třídy a pokud je vyhrajete, otevírají se vám další (celkem jich je 12), čímž se vám zpřístupní nové tratě, které se budou hodit i v jiných módech. Mezi povedenými tratěmi najdete třeba srandovní pohádku, Divoký západ, prehistorické období, letiště nebo dům hrůzy.

Hra dá vzpomenout na *CTR* i v dalších ohledech, třeba na „duchařské trati", kde chybí krajnice. Díky tomu lze shazovat soupeře z dráhy do zapomnění, takže nejste odkázáni jen na střelbu. A tím se dostáváme ke zbraním, zásadní součásti každé motokárové hry. *Bomberman Kart* nabízí základní, nicméně velmi účinný arsenál.

Za svým autem můžete trousit miny, aby do nich narazili soupeři, zrychlovače vám zajistí svižný přesun do vedení a „žraločí" rakety zamíří přímo za vedoucím závodníkem, čímž vám umožní srazit i největšího machra. Zábavné, alespoň do té doby, než vám nepřátelé poprvé provedou to, co vy jim děláte neustále a s radostí. Dobře načasovaný plamenomet na cílové rovince vás rázem z prvního místa smete kamsi na chvost a závod je ztracen. Jsou to bastardi!

Jediné odpoledne strávené intenzivním pařením *Bomberman Kart* nás přesvědčilo, že tahle hra má všechno, co by měl mít titul, který chce ovládnout mezeru na trhu PS2. Ale jestli se mu podaří překonat dokonalost svého vzoru (*Crash*), to se ještě uvidí. **PSM2**

„STEJNĚ TAK ZÁBAVNÉ, JAKO MOTOKÁROVÉ ZÁVODY, KTERÉ JSME PAŘÍVALI PŘED DESETI LETY."

PSM2 PRVNÍ HRANÍ

ZPÁTKY K ZÁKLADŮM

1 **Kdyby vám už byl štiplavý zápach výfukových plynů nepříjemný, utečte do některého z nostalgicky zaměřených módů, které připomenou původního *Bombermana*. Mohou si zahrát čtyři lidé najednou a pokládat velké explodující řetězy min, kterými nachytají své soupeře. Z nich pak nezbude víc než obláček popela.**

TO JE MOJE KÁRKA: S postupem hry se tratě stávají těžšími a stále šílenějšími.

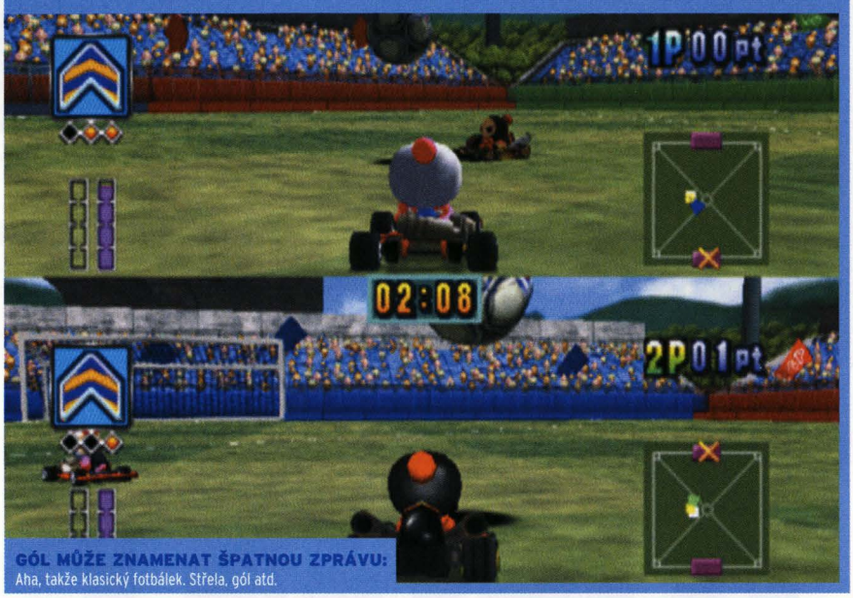
HLAVOU PROTI ZDI: Jednoduché, dvojrozměrné a přitom stále schopné pobavit. Nesmrtelné.

SKUPINOVÉ SE(X)KCE

2 *Bomberman Kart* obsahuje mnohem víc možností, než jen obyčejné závodění. Mód Challenge nabízí mnoho her pro zábavu větší party lidí, kteří se sejdou u PS2. Jde o tak různorodé záležitosti, že se mezi nimi najde dokonce i Bombový kvíz (přes správnou odpověď přejeďte), Sumo Bomb (vytlačte soupeře z ringu) nebo Bomb Jump (rozpalte to po rampě do vzduchu, abyste zjistili, jak daleko vaše auto doletí). Kuriózní věcičky. Vybrali jsem pro vás ty nejlepší...

BOMBY, KAM SE PODÍVÁŠ: Ve hře Target Bomb je vaším úkolem nechat vybouchnout co nejvíce cílů.

VYHOĎME HO Z KOLA VEN: Vytlačte svého soupeře z ringu, jak velí pravidla podivného Bombového Suma.



GÓL MŮŽE ZNAMENAT ŠPATNOU ZPRÁVU: Aha, takže klasický fotbálek. Střela, gól atd.

MOTOKÁRBANÁTKY

4 Můžete být děsně fér a pokoušet se vyhrát závod prostě tím, že budete lepšími řidiči a všechny předjedete díky svému manévrovacímu umění. Ale kde je nějaká sranda? Kdepak, jediná věc, kterou si můžete být u správné motokárové hry jistí (kromě podobnosti s legendárním *Crash Team Racing*), je velká zásoba zbraní a několik zbraní navíc. Malý průřez pekelnými vynálezy, které najdete na tratích...

KAM SE PODĚL?: Aby jste se vyhnuli útokům, můžete se dočasně zneviditelnit.

VÝBUŠNÝ PING PONG: Vyšlete raketu proti plotu a sledujte, jak se odrazí přímo do projíždějícího soupeře.

TVRDÁ PECKA: Upusťte za sebe třešňovou bombu a sledujte, jak to do ní nějaký trouba naboří.

STŮJ, TY KDO MOC POSPÍCHÁŠ: Žraločí raketa vyrazí kupředu a odrovná vedoucího závodníka.

DUCHAŘINA: V módu Time Attack závodíte proti vlastnímu stínu a samozřejmě proti stopkám.

POMALÝ ZVUK ZÁVIDÍ: Speed Race je o něco rychlejší než ostatní módy, ale o moc ne.

PROSTÉ ZÁVODĚNÍ: Grand Prix je srdcem celé hry, od toho se vše odvíjí.

ZÁLUDNÉ ZÁVODY: Možná nám něco ušlo, ale mezi Battle Race a GP jsme nezaznamenali rozdíl.

VÁLKA NA TRATI

3 *Bomberman Kart* nabízí nejbezpečnější projížďku, jako jste kdy na PS2 viděli - v šesti různých módech si můžete užít příjemnou a pohodlnou jízdu nedělním odpolednem kolem veselého parku. Ale je tu hlavně divoko. To nejpodstatnější jsme podchytili v textu Skupinové se(x)kce, ale jen pro pořádek, hra nabízí víc. Ovšem počítejte s tím, že některé varianty se od sebe liší jen minimálně.

NA VLASTNÍ KŮŽI

5 **Pokud jde o samotné závody, nemohl se asi *Bomberman Kart* víc přiblížit vzoru v podobě *Crash Team Racing*. Pocit rychlosti je však zásadně nedostatečný a ani se zrychlovačem to není o moc lepší (jediný rozdíl, který v té chvíli pocítíte, je rychlejší přibližování soupeřů jedoucích před vámi).**

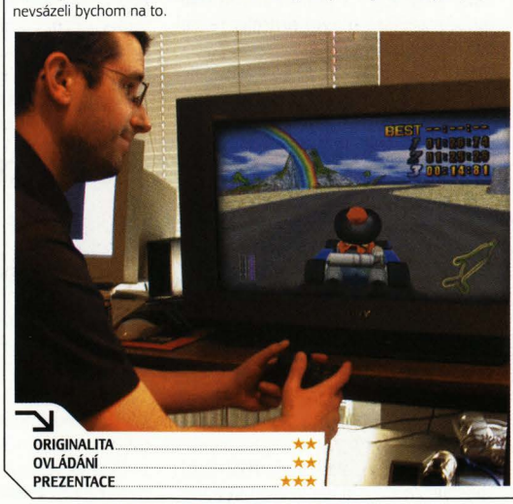
Hlavně díky tomu vás hra nikdy nevtáhne natolik, abyste se před televizí v zatáčkách nakláněli. Ale i tak jde o zábavnou záležitost - hlavně při hře více hráčů, kdy jde opravdu do tuhého.

Bude se vám to líbit, protože...

V současnosti nejlepší motokárové závody na trhu - a díky různým možnostem hry si s ní vyhrajete opravdu dlouho.

Nebude se vám to líbit, protože...

Pomalejší než babička na kole. Možná se to ještě před vydáním zrychlí, ale nevsázeli bychom na to.



ORIGINALITA ★★
OVLÁDÁNÍ ★★
PREZENTACE ★★★

INFO

- **VÝROBCE** Hudson Soft
- **VYDAVATEL** Konami Europe
- **TYP HRY** Závody

PLÁNOVANÉ VLASTNOSTI

- Čtyři hráči hrající na dělené obrazovce
- 16 pestrých tratí s možností závodit v opačném směru
- Šest módů závodů a navíc klasický Bomberman

JAK JE TO DALEKO

- V Japonsku je hra už na pultech, lokalizace byla ve verzi, kterou jsme hráli, v podstatě hotová. Není důvod, proč byste si letošního Valentýna neměli užít ve vybuchující motokáře.

PLACATÍ PŘÁTELÉ: A tady přicházejí. Tihle placatci člověka nikdy neomrzí.

POTICHU: Tichá zbraň má několik zajímavých funkcí, ale jakmile je spuštěn alarm, je k ničemu.

VYDÁNÍ BŘEZEN

DARK ANGEL

Je hlavní hrdinka Max dost zlá a krásná na to, aby mohla soutěžit s Lařiným šarmem?

JE TO SICE starý otřepaný fakt, ale kdo by ho nevyužil, že? Pěkné dívky + boj = peníze. Od Sonyi až po Buffy, na holkách, které dokáží leckomu nakopat zadek, je cosi přitažlivě sexuálního. Jenom škoda, že v herním světě se tento fakt většinou promítne jen do další adventury z pohledu třetí osoby. Jen těžiště hlavní hrdinky je pokaždé o kus výš.

Seznamte se s Max, geneticky vypěstovanou experimentální zbraní, která se v nepřátelském světě roku 2003 snaží najít své sourozence. Utíká před úřady a díky částečně kočičí DNA, kterou má v sobě, jí to jde dobře. Umí toho totiž víc, než jen dopadnout na všechny čtyři. Kočičí vlastnosti se promítnou především do Maxiných pohybů. A že jich je hromada...

Skvělé je, že vám repertoár jejích speciálních triků dává velkou výhodu. Proveďte měsíční salto a většina těch, kdo vás honí, skončí na zemi. Zkuste postranní otočku a nepřítel ztratí rovnováhu, takže odkryje své ledviny pro vaši pěst. Pak tu máme výbuch, uzemňovák, trojitý kopanec, maxihák... Je to jako příručka o přežití pro městské rváče. Přesto se obáváme, aby ve hře kromě přehršle úderů bylo vůbec něco, co hráče přitáhne.

Max má také omračující zbraň, kterou může použít, když se díváte z jejího pohledu. Puzzly jsou dost jednoduché, nikdy nejde o nic víc, než najít klíč k otevření dveří. Plížení zase kazí přítomnost hromady stráží, které jsou vyzbrojeny spíš na výpravu do války než na normální patrolu. Jde o věci, které by před vydáním měly být odstraněny, ale to půjde těžko, protože ve Spojených státech je hra už v prodeji. Šance, že se bude evropská verze ještě doladovat, jsou minimální. PSM2

„SKVĚLÉ JE, ŽE VÁM REPERTOÁR SPECIÁLNÍCH TRIKŮ DÁVÁ VELKOU VÝHODU."

PSM2 PRVNÍ HRANÍ

OBJETÍ A POLIBKY

1 **Nepřátele na vás mohou útočit po jednom nebo ve skupině, čítající až osm lidí. Většina je neozbrojená, ale někteří s sebou mají zbraně. Trik spočívá v tom, vyřadit nejdřív nebezpečného protivníka a pomocí svých speciálních útoků si udělat trochu místa. Náš oblíbený útok spočívá v nadzvednutí jednoho z nich, výskoku a následném zuřivém mačkání ⊙. Také lze provést měsíční salto a rozmačkat chudáka o zeď...**

NA VLASTNÍ KŮŽI

2 **Tak zaprvé, nepleťte si hru s titulem *The Angel of Darkness* s Larou Croft nebo s upírským RPG *Dark Angel*, které se zrovna veze do Evropy, nebo s *Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness*... Probo-ha, vývojáři, slyšeli jste někdy něco o originalitě?**

Nicméně lze předpokládat, že několik majitelů PS2 přitáhne spojení s již odpískaným televizním seriálem. Ty bude zajímat, že ve hře mluví hlavní postavy Jessica Alba a Michael Weatherly. Pro nás, kteří nemáme vůbec tušení, o čem seriál je, ale už jsme hráli *Minority Report*, je podstatné, že v téhle hře neuvidíme nic moc nového.

Bude se vám to líbit, protože...
Mnoho zvláštních bojových triků dává možnost drtit kosti velmi originálně.
Nebude se vám to líbit, protože...
Neustále zpomaleně rozbíjet lidi na kusy je ohrané. Jako vinylová deska.

ORIGINALITA ★★
OVLÁDÁNÍ ★★★
PREZENTACE ★★★★★

JAMES CAMERON'S DARK ANGEL

INFO
- **VÝROBCE** Radical Entertainment
- **VYDAVATEL** Vivendi Universal
- **TYP HRY** Akční adventura

PLÁNOVANÉ VLASTNOSTI
- Velký výběr bojových pohybů
- Možnost sbírat a po určitou dobu používat zbraně
- Tiché a nenápadné zabíjení, užitečné při tajných misích
- 25 zón a 5 bossů

JAK JE TO DALEKO
- Verze, kterou jsme si vyzkoušeli, je téměř totožná s tou, kterou dostaneme příští měsíc na recenzi, jakmile projde hra konverzí na PAL.

STEGOSAUŘI SI HRAJÍ: Putující kamera vám umožňuje sledovat, jak spolu vycházejí stáda dinosaurů.

NO DOBRÁ, TAK TEDY SAFARI: Postavte stanici rangerů a budete moct zneškodňovat dinosaury ze vzduchu.

TAKOVÁ JE JURA

1 **Už máte plné zuby spokojených hladových čumilů? Možná je načase vyzkoušet si schopnosti manažera v jedné z dvanácti miniher. Můžete pořídit pěkné foto stegosaura nebo si zastřelit triceratopse. Dobrý způsob, jak si cvičit mušku, protože jinak se to naučíte až ve chvíli, kdy budou všichni návštěvníci snědeni.**

VYDÁNÍ BŘEZEN

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Začne to mouchou v jantaru a za chvíli už nám tu běhají přerostlí ještěři... Nezapomeňte, že si hrajete s dinomitem.

VŠECHNO je dokonalé. Návštěvníci si pochutnávají na předražených hamburgerech, torosauři pobíhají v ohradě a krmič masožravců předhazuje svým svěřencům krávu, což děti zděšeně pozorují. Když tu neklidné antilopy přilákají pozornost hlavního hrdiny... a tím vším se line hudba Johna Williamse v jeho nejlepší formě.

Vítejte v *Jurském parku*. Bohužel, nelze se vyhnout tomu, abychom všechno neprozradili jedinou větou. Jde totiž o *Theme Park*, ale s dinosaury. Jde o jednu z těch her, které vyměnily napínavou akci za velké plánování a drobné detaily. Můžete mít ten nejkrásnější zábavní park, ale když zapomenete najmout uklízeče, zbude vám jen špinavá díra plná dinosauří stolice a lidských zvratků. Na začátku máte k dispozici jen několik ještěrů, takže je důležité najmout tým, který by hledal další fosilie a pracoval na genetickém vývoji. Hammondovy ideály zkrátka musejí ustoupit tlaku trhu.

Když brachiosaura nakrmíte rostlinami z dnešní doby, udělá se mu špatně - jenže původní jurské seno je drahé. No a když zaslechnete podezřelé výkřiky, nezbývá než dát vale zásadám hodného zoologa a povolat vrtulník, z jehož paluby se blýská čočka odstřelovačského dalekohledu.

„NEZBÝVÁ NEŽ POVOLAT VRTULNÍK, Z NĚHOŽ SE BLÝSKÁ ODSTŘELOVAČŮV DALEKOHLED.“

Nad svou všemocností možná budete nejdřív trochu pochybovat, ale nakonec budete mít velké pokušení zbořit několik zdí a rozpoutat menší dinosauří peklo spojené s krvavou večeří. Záhy se celá zábava scvrkne na okamžiky napětí, když líheň ohlásí nový přírůstek do rodiny, i když sledovat Tyranosaura Rexe honícího džíp je také zábava. **PSM2**

PSM2 PRVNÍ HRANÍ

NA VLASTNÍ KŮŽI

2 **V redakci PSM2 existují dva způsoby, jak hrát ekonomicko-manažerské hry, mezi které *Jurassic Park* rozhodně patří. Honzův styl zahrnuje pečlivé krmení býložravých dinosaurů, stavbu strategicky umístěných pozorovacích plošin poblíž napajedel, najímání uklízečů, umísťování laviček a pravidelné prošťuchování toalet. Tento způsob je z dlouhodobého hlediska perspektivní. A jak na to jde Jirka? Jeho soustředěný genetický vývoj se zabývá rovnou tyranosaurem a zatímco stavaři pracují na chatrném drátěném plotu a takticky umístěném heliportu, lovci si čistí pušky. Někde mezi těmito dvěma extrémy leží způsob, jak si *Jurský park* užít - starat se pečlivě o provoz, ale občas povolit uzdu vášni a dinosaurům a sledovat vyjevené turisty, jak zoufale prchají do bezpečí. Geniální, pokud se v takových věcech vyžíváte.**

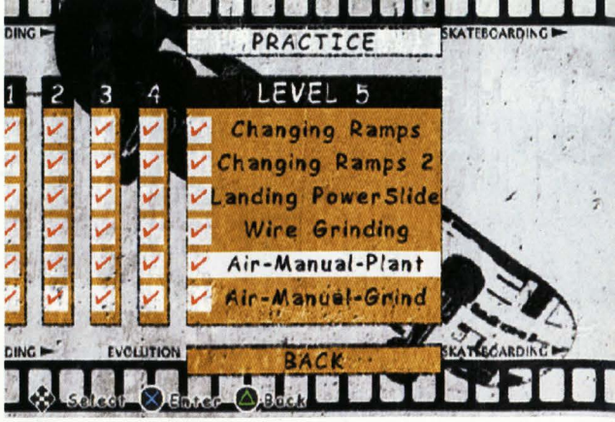
Bude se vám to líbit, protože...
Rádi zapojíte šedou kůru mozkovou, nebo patříte k mladým zoologům.
Nebude se vám to líbit, protože...
Nejste schopni v krizi řešit moc věcí najednou.

ORIGINALITA ★★★
OVLÁDÁNÍ ★★★
PREZENTACE ★★★★

INFO
- **VÝROBCE** Blue Tongue
- **VYDAVATEL** Vivendi Universal
- **TYP HRY** Simulace

PLÁNOVANÉ VLASTNOSTI
- Deset výukových sekcí a 12 misí
- Operace Genesis - volná stavba v rozsáhlém světě
- Více než 50 druhů dinosaurů a rozsáhlá knihovna s informacemi o nich

JAK JE TO DALEKO
- V současné době trvá nahrání jednoho levelu asi pět minut a navíc chybí některé zvuky - ale na březnové vydání je hra připravená.



VÝUKOVÝ PROGRAM: Výukový úvod se dělí na pět částí, které jsou odstupňované podle obtížnosti...

SNAŽ SE, SAMOUKU: Stejně jako ve hře „Honzo vstávej" musíte dělat, co vám někdo řekne...

VYDÁNÍ JARO

EVOLUTION SKATEBOARDING

Právě když si myslíte, že vás skateboardová hra už nemůže ničím překvapit, přijde si Solid Snake a přivede s sebou několik zlých bossů, které je třeba vypráskat...

STEJNĚ jako plena na zadku malého dítěte je i scéna extrémních sportů na PS2 doslova nacucaná. Několik her si drží přední místa a pak je tu velká zásoba her, které se snaží prosadit tím, že extrémní sporty zatahují do ještě větších extrémů. Jak chce tedy Konami v této situaci prorazit s pokračováním svého nepovedeného *ESPN X-Games Skateboarding*? Jak nezapadnout v bažině průměru? Jednoduše, nacpete do hry několik soubojů s hlavními nepřáteli - bossy.

PSM2 PRVNÍ HRANÍ

Zní to podivně, ale upřímně, je to tak. Kariéru začínáte v kůži jednoho z osmi skaterů (jsou mezi nimi třeba Danny Way, Arto Saari a Stevie Williams). S ním pak procházíte sérií různě tématicky zaměřených levelů (jejich pořadí závisí na vybraném skaterovi), ve kterých musíte plnit známé úkoly jako sbírání předmětů, přenášení věcí, získávání bodů za předvedené triky a tak podobně. Jakmile splníte požadované množství úkolů, otevře se před vámi nová úroveň a vy můžete pokračovat ve své cestě, dokud... Tak po třetím levelu nenarazíte na rozzuřenou bestii, kterou musíte porazit na kolena tak, že jí tlučete skatem na těch správných místech. Čeká vás třeba nervózní tank nebo velký pavouk. I když je to ve spojitosti se zbytkem hry úplný ofsajd, je to docela dobrá zábava.

ŽÁDNÁ PODOBA: Lze stihnout jen omezený počet triků a není lehké je pospojovat - tohle není Tonyho hra.

Vzhled hry doznal od minulé verze velké změny k lepšímu. Všechno je světlejší a bližší arkádovému stylu hry, je kladen důraz na zajímavé detaily - zvláště na spodní stranu prkýnek, kde lze snadno rozeznat obrázky a nápisy. To je dost důležité, zvlášť když vezmeme v úvahu, že máte možnost vytvářet si v sekci „Sticker Edit" vlastní nálepky na skate. Taková drobnost se ale stejně nevyrovná realističnosti *Tony Hawk's Pro Skater 4*, kde jsou nálepky skvěle vidět a čím více se skate odírá o obrubník, tím jsou poničenější. Ale tahle hra nechce být *Hawkovým* konkurentem. To potvrzuje i ovládání.

Zatímco v *THPS4* se zdají chvíle ve vzduchu nad rampou téměř nekonečné, takže máte čas na množství triků, *Evolution Skateboarding* jde spíš cestou přirozenosti než zábavy. Množství proveditelných triků je omezené a jejich napojování je velmi složité. Musíte si vše dopředu plánovat a skvěle načasovat. Když nic jiného, je to aspoň pokus vymanit se ze zavedeného standardu.

S množstvím dobrých funkcí a s několika pokaženými záležitostmi je těžké *Evolution Skateboarding* přímo srovnávat s hrami série *Hawk*, která je spíš pro zaryté skejťáky. Každopádně jde o dobrý a tvrdý prkýnkový trénink pro začátečníky. PSM2

„VZHLED HRY DOZNAL OD MINULÉ VERZE ZNAČNÉ ZMĚNY K LEPŠÍMU."

PŘEKONEJTE SAMI SEBE

1 **Vzhledem k tomu, že ovládání v *Evolution Skateboarding* se naprosto liší od zavedených standardů série *Tony Hawk*, není možné si jen tak sednout a pustit se do kariéry. Ocitnete se totiž v neznámu.**

Naštěstí nechybí výuková část a je dostatečně podrobná na to, abyste se chytli. Předvede vám základní i složitější triky a umožní vám, abyste si je pořádně natrénovali.

VYKLEPAT: Nepřipomíná vám to úroveň Big Shell z *MGS2*? No, v každém případě to zničte.

RÁNA ZA RANOU

2 Když se mluví o této hře, přijde vždy na řadu nejzvláštnější ze všech vlastností, a to jsou souboje s bossy. Už po třech levelech v módu kariéry vás čeká první setkání nebezpečného druhu. Máte proti sobě nekontrolovatelný nákladák. Musíte zasáhnout všech jeho osm kol, čímž mu snížíte energii na nulu a necháte ho bezmocně stát na místě. Když je nebezpeči zažehnáno, můžete klidně pokračovat do další úrovně. A proč to všechno? K tomu se možná ještě vrátíme později.

OMEZENÍ BOSSOVÉ: Každý souboj s bossem probíhá v uzavřené, oddělené oblasti.

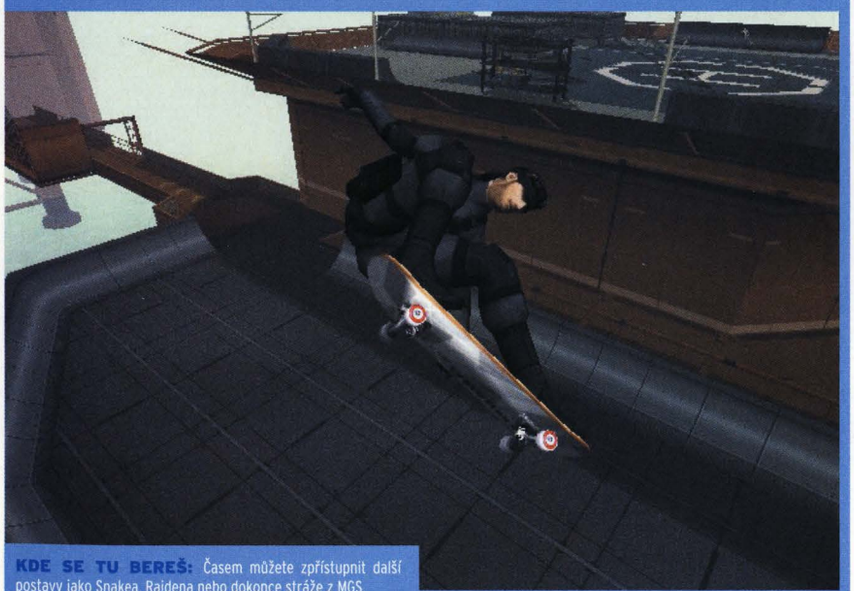
BOŽE, SLÁBNU: Zasáhněte jeho slabá místa. Uberete mu energii a tím ho porazíte.

PLNO PŘEKVAPENÍ

4 Začíná se na ulicích Tokia pomalovanými nejrůznějšími graffiti, ale během hry se váš skater podívá do průmyslových měst, na typicky evropský hrad a dokonce ho čeká level Big Shell z *Metal Gear Solid 2*. Abyste se vyhnuli naštvaným hlídkujícím droidům, musíte se proplést známým územím a na konci spustit peklo, které všechno rozmetá na kusy. A to nejsou všechna překvapení, která hra nabízí. Počkejte si na další překvápka, která občas najdete...

SPECIALITKY: Pokaždé, když dokončíte level, nabídne se vám jedna z nich.

UKRYTÁ PRKÝNKA: V rámci úrovně narazíte na bezva skate, které se bude hodit do vaší sbírky.



KDE SE TU BEREŠ: Časem můžete zpřístupnit další postavy jako Snakea, Raidena nebo dokonce stráže z MGS.

LEPIVÉ PŘEKVAPENÍ: Když budete podávat dobré výkony, dostanete se k novým samolepkám.

PALICE PRO NOVICE: Když dokončíte výuku, umožní vám hra zapnout mód Velké hlavy.

PRKENNÁ ZÁBAVA: Grindujete pomocí tlačítka ⓐ a není nutné ho držet, stačí zmáčknout.

OHLÉDNĚTE SE

3 Tak už konečně zapomeňte na *Tonyho*, šílené výkruty vysoko ve vzduchu jsou minulostí. Ovládání hry *Evolution Skateboarding* vyžaduje pečlivé plánování kombinací a navíc velmi přesné načasování. Jinak body nedostanete (i když ani tak jich není moc). Tady najdete pár rad, která tlačítka k čemu použít. Některé části nejsou nijak nové, jiné ale překvapí.

NO CO BYSTE ČEKALI: Obrátky (◎) a chyty (◎) ve vzduchu i na zemi je zábava.

THE SKATEFUL DEAD: Pro manualy stačí zmáčknout ⓐ a pak při přistání doladovat pomocí ↑ a ↓.

NAVAŽ TO NA SEBE: Když se vybarví celá linka „Specials", můžete stiskem L1 provádět volitelná komba.

NA VLASTNÍ KŮŽI

5 **No, všechno je to tak trochu směska. Hra vypadá poměrně dobře, menu jsou barevná, vybavení dost rozmanité a možnost tvorby samolepek pobaví. Ovšem samotná jízda je celé světelné roky za dokonalostí *Tonyho Hawka*, včetně nepovedených levelů (když vám věci neustále překážejí, moc toho nepředvedete). Ovládání je někdy zpožděné a triků je trochu málo. Zakomponování soubojů s bossy vypadá na papíře jako dobrý nápad, ale když se z toho pak stane jen bezduché grindování, je nápad s arkádovými prvky v háji. K tomu přidejme banální komentáře, vedle kterých zní i chlápek z *Ridge Racera* jako Radovan Lukavský.**

Bude se vám to líbit, protože...
Po majestátních výškách, do kterých vás vyneslo *THPS4*, se rádi vrátíte na zem.
Nebude se vám to líbit, protože...
Protože kazí pocit z dobré jízdy nepříjemně častým nárazem do zdi.

ORIGINALITA ★★
OVLÁDÁNÍ ★
PREZENTACE ★★

EVOLUTION SKATEBOARDING

INFO
- **VÝROBCE** Konami
- **VYDAVATEL** Konami Europe
- **TYP HRY** Extrémní sport

OČEKÁVANÉ VLASTNOSTI
- Osm postav, každou lze vybavit novým oblečením a prkny, jež lze během hry nalézt
- Šest módů, kariéra, zkouška, volná jízda, trénink, výzva a versus - hra dvou hráčů
- Sestavování vlastních kombinací
- Možnost jezdit v kůži Solid Snakea

JAK JE TO DALEKO
- V USA je již v prodeji, takže jde jen o dovoz. Verze, kterou jsme měli v ruce, byla kompletní a bezproblémově stabilní.

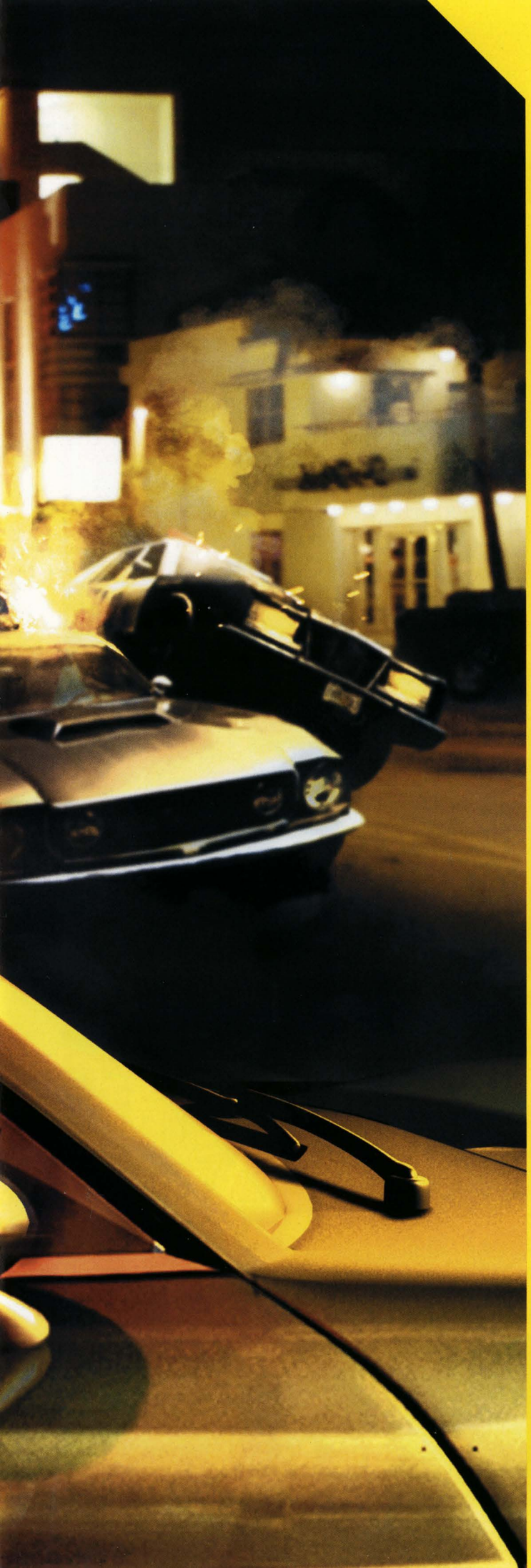
VYDÁNÍ 2004

DRIVER 3

„NEJVĚTŠÍM PŘÍNOSEM JE BEZPOCHYBY MOŽNOST STŘÍLENÍ“

PSM2 všeho nechal a vydal se na jednodenní výlet do slunečného Newcastlu - města, ve kterém tým pracující na hře *Driver* dává gangsterskému žánru zcela novou tvář.

ŘIDIČ: Dan Dawkins



Nemůžeme na to přestat myslet. Taxikář se nás sice snaží rozptylovat poznámkami jako „co ten můj kluk zasejc dělá" a „jak to v Newcastlu pěkně žije", ale nepomáhá to. Dokonce i ve chvíli, kdy nám šéf studia Reflections Martin Edmondson představuje supertajný projekt *Driver 3*, máme co dělat, abychom se udrželi. Ta otázka nám přitom straší v hlavě už kolik týdnů. Trpělivost se bortí, kolena se třesou, ale v tu chvíli ožívá projektor... sakra, budeme se muset zeptat později... a nejtajuplnější projekt v historii PS2 má své první diváky.

Přesuňme se o kus zpátky. Je jaro 1999. *Driver* se dostává na PSone. Spojuje se v něm vynikající fyzikální model vozidel s otevřeností prostředí a svěží krásou gangsterského podsvětí na ulicích Miami (ano, Reflections tam byli první). Hra si získává všeobecné uznání - sesterský magazín PSM2, Oficiální PlayStation Magazín (PSM) ji hodnotí známkou 9/10 - a prodává se jí celkem pět milionů kusů po celém světě. Pokračování, *Driver 2*, se na světě ocitá v listopadu 2000 a v PSM dostává dokonce 10/10. Největší změnou je, že hlavní hrdina Tanner může vystoupit z auta a procházet se skvělým 3D prostředím, čímž pravděpodobně vytvořil základ pro *GTA3*.

CVAK! Přítomnost. Martin nám ukazuje fyzikální model aut v *Driveru 3*. Neplýtvá časem a hned vráží starým sportákem do cihlové zdi. Kapota se krabatí a nárazník prolétává vzduchem. „S poškozenými objekty můžete dál pracovat," říká a nacouvá na ulomený nárazník, šlápne na plyn a zběsile se točící kolo odhodí předmět deset metrů dozadu. O pár vteřin později prudce dupne na brzdu, až předek auta poklesne, kola se zablokují a gumy piští. Ještě pár nárazů a z auta je jenom skelet - když se podíváte blíž, zjistíte, že vnitřek auta je do detailů vymodelován, nechybí dokonce ani řidicí páka.

TANNER JE TU: Hlavní hrdina Drivera je zpátky - a má hlavu tlustší než kdykoliv předtím.

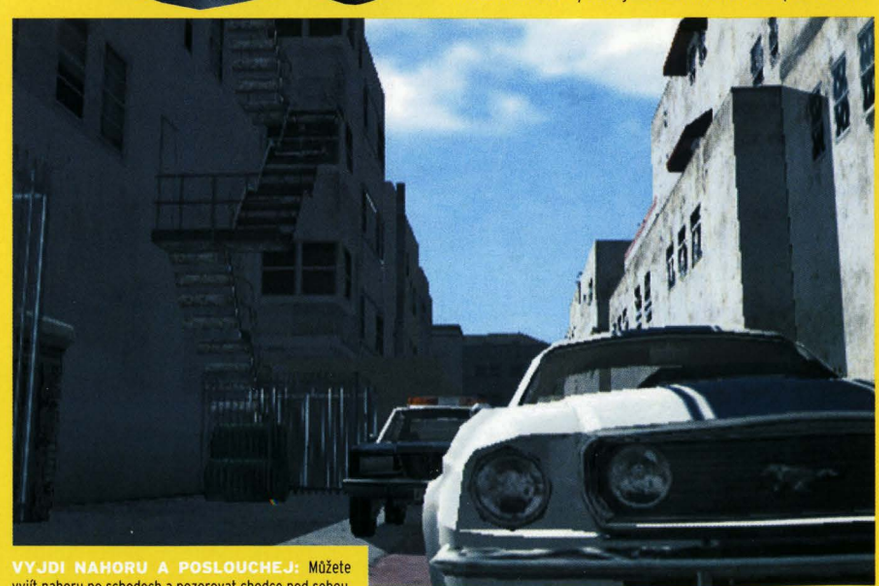
FYZIKÁLNÍ ZÁKONY

Jak se dalo čekat, fyzikální model v základech vychází z předchozího projektu od Reflections pro PS2 - z technicky dokonalého *Stuntmana*, který však trpěl přísernou linearitou herního sytému (v *PSM2#8* získal 72 %). Martin se odmlčuje, aby zvýšil dramatický efekt, a ukazuje nám nejnovější vylepšení - aktivní panty dveří. Stiskem tlačítka odemyká zámky a jak projíždí zatáčky, dveře a kapota mávají. Za tuto ukázku fyzikálního modelu by se nemusel stydět ani Newton. Potenciál této funkce je jasný - můžete odemknout zámky, zařadit zpátečku a dveřmi srazit protivníky za vámi.

Na autech budete moci oči nechat. Sice zde nenajdete žádné oficiální licence, ale hned na první pohled je vždy jasné, že se jedná o malé tranzity, 2CVčka, Cortiny, staré Jaguary a Lamborghini, nechybí ani kamióny. Martin nám ukázal jeden pěkně v akci. Řízení bylo velice specifické, klakson burácel a pára syčela v trubkách. A co je nejlepší, můžete si k němu připojit i návěs, který setrvačnost neustále vybočuje do stran (nebo se převrací). ▶

ŘIĎ SVŮJ ŽIVOT #1

Není to Lamborghini, vážně! Je to velice výkonné sportovní auto, které vypadá tak trochu jako... ehm, podívejte, ať už je s licencí, nebo ne, požene se jako ďas.



VYJDI NAHORU A POSLOUCHEJ: Můžete vyjít nahoru po schodech a pozorovat chodce pod sebou.

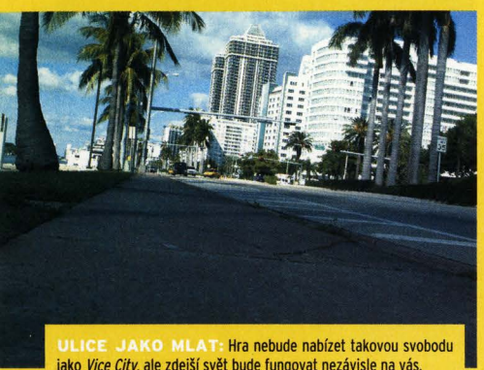
MIAMI

Omlouváme se fanouškům *GTA*, ale toto americké pobřežní město se objevilo již ve hře *Driver* pro PSone, takže Reflections se akorát vracejí na vlastní půdu. Mohli jsme se krátce projet po okolí a zaujalo nás přesné ztvárnění hlavních orientačních bodů. Nezapomeňte, tohle není Vice City, ale *Miami* - včetně přesného rozložení ulic a budov.

Dech nám vzal například do nejmenších detailů přesně provedený hotel Delano a kvalita pobřeží - pokud máte zájem, můžete vjet do příbojových vln a pak se v nich brodit.

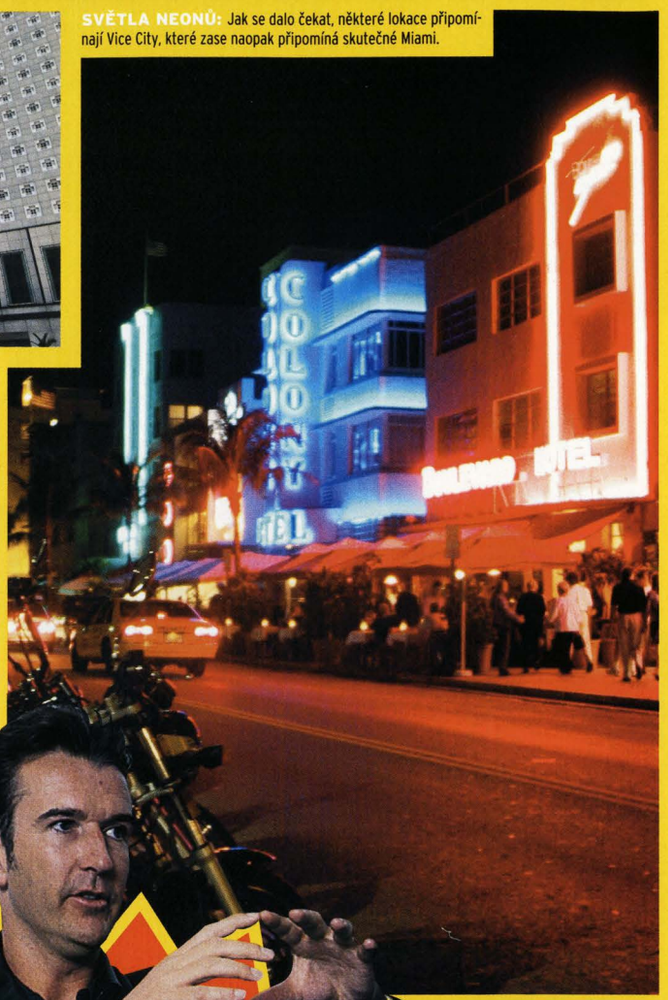
V Reflections si hlavu s nevyhnutelným srovnáváním s *Vice City* nedělají. „Největší rozdíl je v tom, že my používáme opravdové město se skutečnými ulicemi. Co se USA týče, je to jedno z nejspecifičtějších míst - mezi ně patří San Francisco, Miami a do jisté míry Los Angeles. Také jsme chtěli používat lodě, což v *Driverovi* dřív nebylo. V tomhle ohledu je Miami ještě lepší než Nice - je zde větší pobřeží.“

VĚŽ NÁRODŮ: Budovy byly pro zachování co největší přesnosti kreslené ručně - jen se podívejte na ta okna.



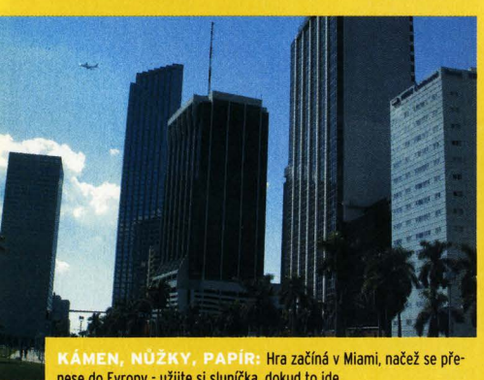
ULICE JAKO MLAT: Hra nebude nabízet takovou svobodu jako *Vice City*, ale zdejší svět bude fungovat nezávisle na vás.

HOTEL SNŮ: Jsou zde všechna významná místa, včetně pseudoslavného hotelu Delano. Mmm, nóbl.

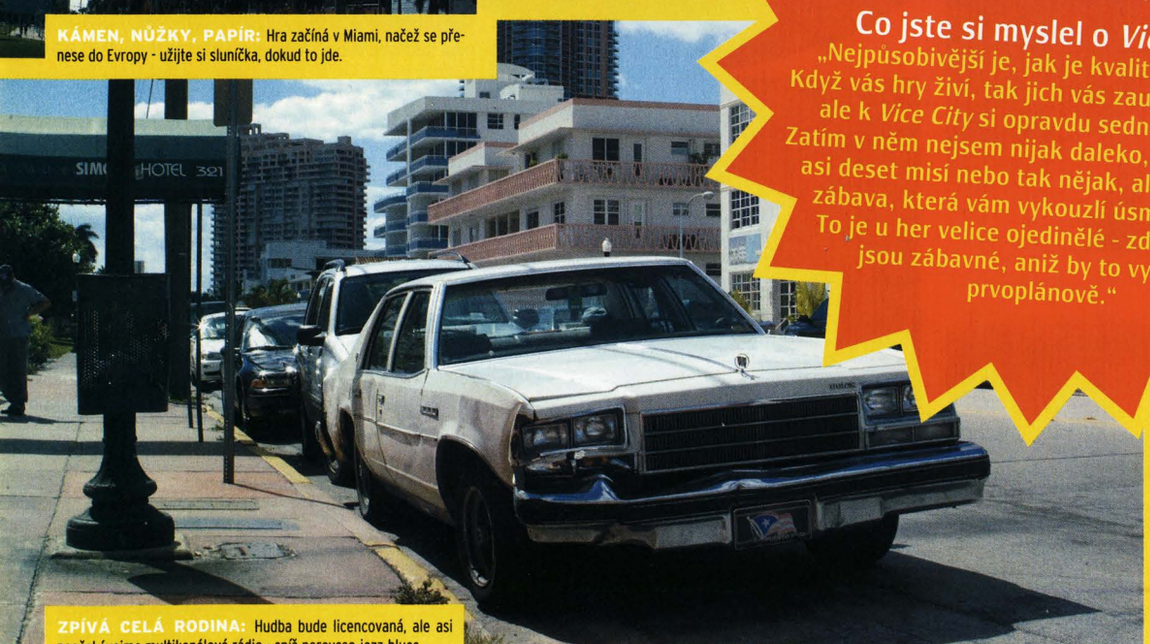


SVĚTLA NEONŮ: Jak se dalo čekat, některé lokace připomínají Vice City, které zase naopak připomíná skutečné Miami.

„PROČ BY MĚL NĚKDO UTRÁCET ZA *DRIVERA 3*, POKUD UŽ HRÁL *THE GETAWAY* A *GRAND THEFT AUTO: VICE CITY*?“



KÁMEN, NŮŽKY, PAPÍR: Hra začíná v Miami, načež se přenese do Evropy - užijte si sluníčka, dokud to jde.



ZPÍVÁ CELÁ RODINA: Hudba bude licencovaná, ale asi neočekávejme multikanálové rádio - spíš percusso-jazz-blues.

MARTIN HOVOŘÍ #1

Co jste si myslel o *Vice City*?

„Nejpůsobivější je, jak je kvalitně navržené. Když vás hry živí, tak jich vás zaujme jenom pár, ale k *Vice City* si opravdu sednu velice rád. Zatím v něm nejsem nijak daleko, mám za sebou asi deset misí nebo tak nějak, ale je to skvělá zábava, která vám vykouzlí úsměv na rtech. To je u her velice ojedinělé - zdejší situace jsou zábavné, aniž by to vyznívalo prvoplánově.“

ZEDNÁŘSKÁ LÓŽE: Nádherné budovy, co? Jsou pravé? Ty bláho.

V ZÁVĚTŘÍ: Budete moci nakouknout do některých budov a pozorovat lidi, jak chodí sem a tam. Hezké.

SETKÁNÍ S POLICIÍ: Policisté vás budou sledovat za pomoci lepší AI, než má jistý titul odehrávající se v Londýně.

TAK NA TO SE ZAMĚŘÍME

Kamenem úrazu většiny third-person akčních adventur je zaměřovací systém - už ani nevíme, kolikrát nás špatný výběr cílů v misi Death Row ve *Vice City* donutil použít sprosté slovo. Martin doufá, že *Driver 3* bude v tomto směru jiný. „Můžete střílet jako v běžné FPS - prostě se pohybovat a strafovat. Budeme mít ale také automatický zaměřovací systém. Není důvod, proč byste nemohli zabít pár lidí a přitom pobíhat stylem... [mává rukou sem a tam]. Tomuto systému chceme věnovat hodně pozornosti, protože v mnohých hrách není intuitivní a nezvyknete si na něj ani po dlouhém tréninku... tlačítka prostě nedělají to, co byste od nich čekali. Chceme, aby se pro hráče stal druhou přirozeností, takže to pak bude 'bang, je mrtvý, bum, je mrtvý...'. Mělo by stačit ukázat zbraní zhruba požadovaným směrem, nemusíte mířit úplně přesně."

ŘIĎ SVŮJ ŽIVOT #2

Konečně, modrá dodávka. K horším vozidlům, jako je tohle, se musíte chovat opatrně - zbytečné vytáčení motoru do vysokých otáček může zkazit celou misi. Uvnitř je ale prostorné

▶ na silnici pak zůstávají stopy po pneumatikách. V jedné misi máte za úkol jej naložit osobními vozy, podobně jako ve filmu *60 Sekund*.

Struktura *Drivera 3* bude tvořena propracovaným příběhem rozděleným na jednotlivé mise a animované sekvence. „Zhruba 70% celkového času zabírají honičky v autech, zbytek budete chodit pěšky," vysvětluje Martin. Zápletka bude bohužel o poznání lineárnější, než tomu bylo u *Vice City*. „Chceme hráče vtáhnout do příběhu a atmosféry tak, jak by se nám s množstvím vedlejších úkolů a odboček nikdy nepodařilo. *Driver 3* je víc ponurý. Můžete jej přirovnat k *The Getaway*, i když v něm zase nenajdete tolik násilí a sprostých slov."

Aby svá slova dokázal na příkladu, pouští působivou filmovou sekvenci s dokonalou animací postav, atmosférickým osvětlením a vhodným přiléhavým hudebním doprovodem. Velice zajímavě vypadá spojení renderovaných scén s krátkými enginovými střihy. Martin říká, že se tak mohli zaměřit na tváře postav a dramatické nájezdy - v porovnání s tím vypadá *The Getaway* jako levné béčko. Reflections bohužel nechtějí v současnosti prozradit nic o zápletce, ale víme aspoň, kam se Tanner podívá - do Miami, Nice a Istanbulu.

„MŮŽETE JEJ PŘIROVNAT K *THE GETAWAY*, I KDYŽ V NĚM NENAJDETE TOLIK NÁSILÍ."

RÁD TĚ VIDÍM...

Neplýtváme časem a díváme se na sice ranou, přesto ale úžasnou ukázku městských exteriérů. Martin se projíždí po Nice, úzkými uličkami se žene na plný plyn a na náměstí si zkouší smyky. Budovy jsou zcela fotorealistické a neuvěřitelně různorodé - multimilionová interpretace Londýna od Sony bude mít v tomto směru vážnou konkurenci.

Ve finální verzi se budete moci dívat skrz okna a pozorovat lidi pohybující se uvnitř budov. V Reflections chtějí udělat města co nejrealističtější - chodci nikam nespěchají, povídají si, zajdou si na kávu, chodí do obchodů nebo tankují u benzínek. Teoreticky byste mohli strávit několik hodin sledováním okolního života a přitom se nenudit. Dokonce se můžete brouzdat v moři - a i vlny jsou vytvořené naprosto fantasticky.

To bylo ale bohužel všechno, co jsme viděli. Zatím nejsou hotové žádné hratelné mise a interakce s prostředím ještě nefunguje tak, jak by měla - i když jsme si všimli spousty rozbíjení krabic a židlí. Po této zajímavé ukázce se nám v hlavě rodí jedna otázka za druhou - ano, a pořád tam je ta ze začátku - a chtěli bychom si hru vyzkoušet sami. Projíždíme městem a užíváme si volnosti (nejlepší byly smyky), pak však uneseme Martina od jeho kolegů, protože si s ním chceme popovídat o zbraních... sakra, že bychom se vám o nich ještě nezmínili?

V PLNÉ PALBĚ

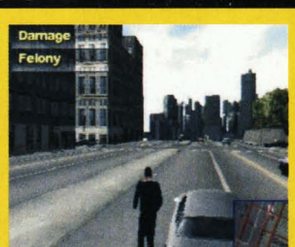
Největším přínosem pro *Drivera 3* je bezpochyby možnost střílení a - pozor - ničitelné interiéry. „Pár zbraní se bude povalovat jen tak, ale většinou prostě někoho zabijete a vezmete si jeho zbraň," říká Martin se zápalem. „Nemusíte se obtěžovat s takovými věcmi, jako je ukrývání pistole na veřejnosti a podobně." Martin doplňuje pár zajímavostí: ▶

DRIVER: HISTORIE TRILOGIE

V roce 1999 se stal *Driver* pro PSone první hrou, ve které jste mohli volně prozkoumávat 3D město (pro záznam - první *GTA* používalo pohled seshora), používal propracovaný fyzikální model a příběh byl vyprávěn pomocí stylových sekvencí. Druhá hra přidala k hernímu systému možnost chodit pěšky a město bylo na první pohled dokonalejší - například silnice se různě kroutily. Třetí titul z celé série by měl být vyvrcholením ambicí studia Reflections. PS2 by mělo umožnit vytvořit skvělý herní zážitek v realisticky zpracovaném, plně obydleném městě.

1999 DRIVER 1

Původní hra byla ukázkovou kombinací volného prozkoumávání prostředí, fyzikálního modelu vozů a bezuzdného ničení. Mód editace videa byl neskutečně návykový.



2000 DRIVER 2

Podle někoho si druhá hra kladla vysoké ambice a trpěla zpomalením obrazu a dalšími chybkami. Nějakým způsobem se zkrátka podařilo zvýraznit slabiny prvního dílu.

2004 DRIVER 3

Třetí část série již není svazována technickými omezeními, takže by se mělo podařit napínit předsevzetí minulého dílu a přesunout je do skutečného živoucího města.

NICE

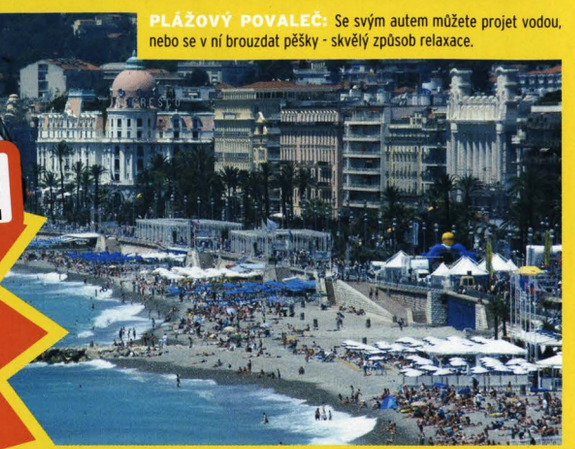
Po vizuální stránce nejzajímavější a také nejkomplexnější. Spojuje v sobě krásu dlážděných náměstí v centru města, úzkých uliček a zaprášeného roztahaného předměstí. Jinými slovy je ideální pro šílené honičky. V Reflections sice nechtějí prozradit žádné podrobnosti, ale jedna ze zdejších misí nejspíš vyvrcholí epickou přestřelkou. Nice by také mělo být nejvhodnějším místem pro projížďky a nasávání atmosféry. „Chtěli bychom zde mít všechno, co se děje v běžném životě a co nám povolí technická a časová omezení," vysvětluje Martin. „Neuvidíte tady lidi pobíhající po ulicích a střílející po sobě, Nice není hnízdo zločinců, kde se všechno děje před zraky ostatních. Spíš se jedná o normální město, kde si v klidu sednete a budete pozorovat lidi courající po obchodech a podobně."

S PLYNEM OPATRNĚ: Jak vidíte, ulice budou užší a více křivolaké - ideální pro napínavé honičky.

MARTIN HOVOŘÍ #2

Jaké všechny pohyby bude Tanner zvládat?

„Zatím jsme je všechny nevytvořili. Je to spíš o tom, co nechceme. Neradi bychom se nechali zatáhnout do přílišné komplikovanosti, které by s sebou neslo visení z říms a ručkování jako v *MGS2*. O tom totiž *Driver 3* být nemá - pěší sekce jsou vlastně jen takovým doplňkem k jízdě autem. Překombinovanost by tak byla na škodu."



PLÁŽOVÝ POVALEČ: Se svým autem můžete projet vodou, nebo se v ní brouzdat pěšky - skvělý způsob relaxace.

TVÁŘ MĚSTA: Okázalé čelní štíty a ošuntělé zadní dvorky - není to ideální, ale takové je Nice.

POULIČNÍCI: Na rozdíl od ostatních podobných titulů pro PS2 budou ulice klikaté s mírným převýšením.

V ÚZKÝCH: Překvapení! Zde máte žánrový snímek ulice. Ale no tak...

HRADNÍ PÁN: Teď něco pro techniky. Budovy jsou vlastně kostry potažené texturami - jistě lepší způsob, než pastelky a čtvrtka.

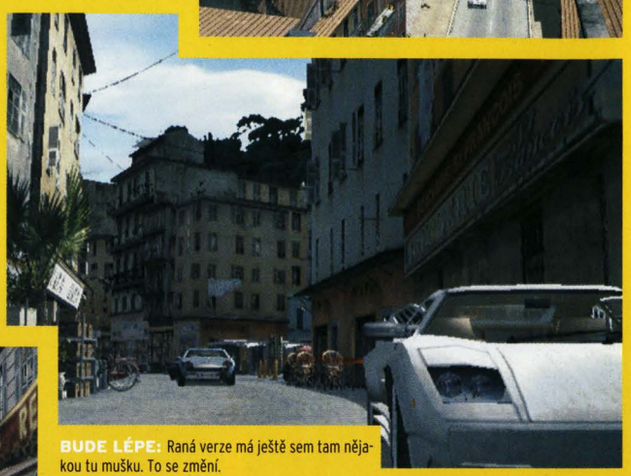
VE SLUMECH TO ŽIJE: Města byla vytvořena pomocí propracovaného univerzálního editoru ulic.

ŘIĎ SVŮJ ŽIVOT #3

U velkých vozidel uvidíte zdejší model poškození v celé jeho kráse. Odlámané nárazníky, zmačkaná kapota a kola zničená až na ráfek. Je to velice působivé.

POULIČNÍ KAVÁRNA: Můžete se přehnat přes náměstí, rozbít stolky a rozehnat chodce jako slepice.

HRDINA ZA KAMEROU: V módu Film Director si budete moci vybrat ze široké škály úhlů kamery.



BUDE LÉPE: Raná verze má ještě sem tam nějakou tu mušku. To se změní.

CHODÍM ULICÍ: Pěší sekce zatím ještě nejsou hotové, takže se musíme spokojit s těmito úchvatnými exteriéry.

TAKOVÍ PLEŠATÍ ZABIJÁCI: Filmečky jsou dokonale naanimované, využívají motion capturingu. Nedostávalo se nám slov.

▶„Střílení by mělo být hodně zábavné, nezáleží na každé vystřelené kulce. *Driver 3* není špionážní akce, ani hra na odstřelovače. Je spíš jako *Matrix* - vejdete někam se dvěma samopaly Mach 10, pokropíte všechny okolo a až budou prázdné, vezmete si jiné a pokračujete."

Propracovanost modelu poškození se netýká jen vozidel, ale i předmětů v interiérech - kulky se zavrtávají do zdí a sloupy můžete dokonce proměnit v prach. Martin se ale nesnaží nic předstírat: „Ačkoliv bude mít takovéto ničení někdy vztah přímo k samotné misi, většinou to je jen kosmetická záležitost. Když ve skutečnosti střílíte do zdi, tak se toho také moc nestane. Někdy se ale může stát, že když něco rozstřelíte, bude pak další postup jednodušší nebo naopak obtížnější."

Čteno mezi řádky, očekáváme něco ve stylu vybuchujících beden, sudů a schůdků jako v *The Getaway*, ale méně skriptování. Modleme se, aby byly možné i improvizované zkratky známé z Geo-Modu. Zbraňový arzenál je zatím tajný, ale nejspíš můžeme očekávat typickou škálu pistolí, poloautomatických zbraní a raketometů.

V Reflections sice zatím nechtějí mluvit o podrobnostech k misím, ale Martin odhalil několik slibných detailů. V Miami budete mít například úkol zabít chlapíka žijícího ve Stiltsville - městě postaveném na vodě. Hlavní zadání je sice přesně dané, ale možných řešení je několik. Buď můžete ukrást nepřátelské auto a dojet k hlavním dveřím, aniž byste vzbudili podezření, nebo se tam prostě prostřílet, dokonce byste prý měli mít možnost i doplavat - ano, doplavat - k jeho lodi a zastřelit jej, až se pokusí o útěk. Každá budova bude mít několik vchodů, zkratek a puzzlů, které když najdete a vyřešíte, bude průchod misí o poznání jednodušší. Puzzly se naštěstí▶

„70% ČASU ZABÍRAJÍ HONIČKY V AUTECH, ZBYTEK BUDETE CHODIT PĚŠKY"

ŘIĎ SVŮJ ŽIVOT #4

Jak se dalo čekat, některá auta silně připomínají vozy ze *Stuntmana*. Tentokrát ale jízda s nimi naštěstí není tak lineární.

STŘIH NA HONIČKU

Na rozdíl od *The Getaway* budou v Reflections používat předrenderované scény. Díky nim by měl být dojem z příběhu srovnatelný s filmem - a to za přerušení toku hry jistě stojí. Viděli jsme krátkou ukázku, v níž se to hemžilo propracovanými světelnými efekty a zachmuřenými gangstery, díky vysokému rozlišení je při nájezdech vidět každá podrobnost. Tanner v současnosti vypadá trošku oplácaně a o zápletce nepadlo ani slovo, ale zaměstnanci Reflections si stojí za tím, že se s hlavní postavou každý sžije. „Sázíme na to nejlepší - filmovou atmosféru při honičkách a animovaných sekvencích," říká Martin Edmondson. „Výsledný dojem je takový, jako byste spojili hru a film - střídá se mise, animace, mise, animace... čímž se příběh posouvá kupředu. Ten je o poznání pochmurnější než v *Driverovi 2*, animované scény jsou atmosféricky nasvícené a tomu také odpovídá hudba."

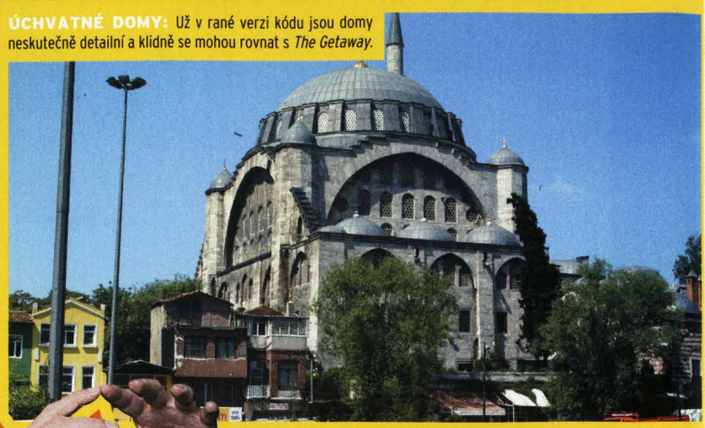
Tohle pochybné tvrzení 'hra nebo film?' jsme už - ehm ehm - někde slyšeli, ale grafika již nyní vypadá zajímavě a klidně se může srovnávat třeba s *FFX*.

POZNÁVÁTE HO? Bomba. Podívejte se na ty obličeje - realistické až do posledního mateřského znaménka.

ISTANBUL

Závěrečná úroveň se zatím nachází ve velice raném stádiu, ale podívali jsme se alespoň na pár renderů. Turecké hlavní město bude ze všech tří lokací nejsešlejší - najdete zde chatrné domky a zaprášené krámy, ale i úchvatné paláce. Reflections hodlají dát do *Drivera 3* zhruba 30 tisíc budov. Některé se budou pochopitelně opakovat, ale většina byla ručně kreslená, aby se skutečně lišily případ od případu. Istanbul bude ze všech tří měst největší a bude se skládat ze dvou různých částí. Do záznamu nechť vejde, že *Driver 3* bude obsahovat 153,1 mil cest. V *The Getaway* to bylo zhruba 70.

MĚSTO PARADOXŮ: Istanbul je největší ze zdejších měst, kde jsou na jednu stranu výstavní paláce a na stranu druhou polorozpadlé domy.



ÚCHVATNÉ DOMY: Už v rané verzi kódu jsou domy neskutečně detailní a klidně se mohou rovnat s *The Getaway*.

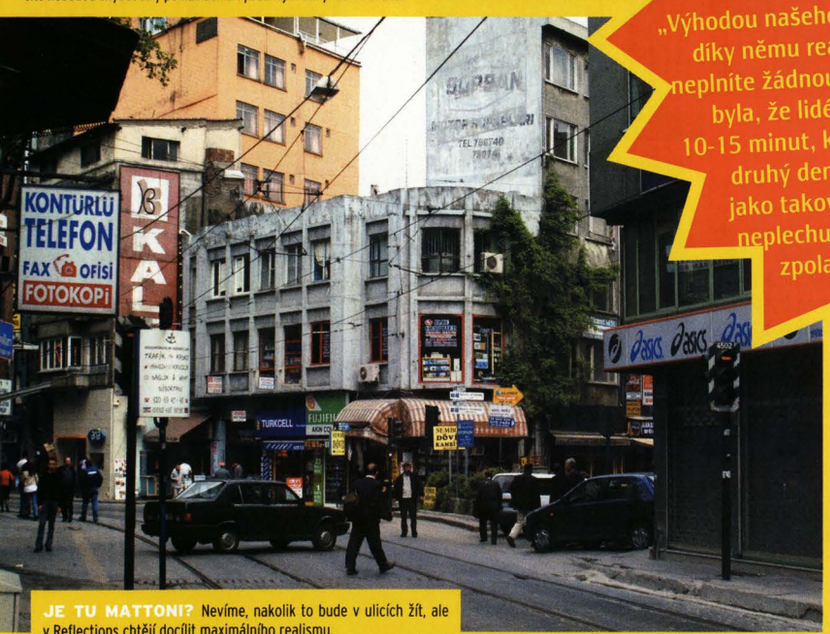
KULNIČKA NA DŘÍVÍ: Interiéry budete moci celé zničit, určitě nebudou chybět díry po kulkách a vybuchující sudy. Velmi dobře.

ULIČKA SÁZKY: Pouliční prodavači. Pouliční zloději. Pouliční uličníci. Tak do toho...

MARTIN HOVOŘÍ #3

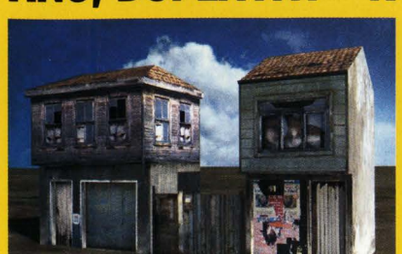
Jak realistický fyzikální model obohacuje herní systém?

„Výhodou našeho modelu je, že automobilové honičky jsou díky němu realistické a zábavné i v případě, že právě neplníte žádnou misi. Jedna z nejlepších věcí na *Driverovi* byla, že lidé si zahráli mód 'Take a Ride' nějakých 10-15 minut, když se vrátili z hospody, a pak se k němu druhý den vrátili. Přitom to nebyla součást hry jako takové, prostě jste jezdili městem a tropili neplechu. To nám hodně pomáhá - vítězství je zpola naše už ve chvíli, kdy jsme ještě nesáhli na samotné mise.“



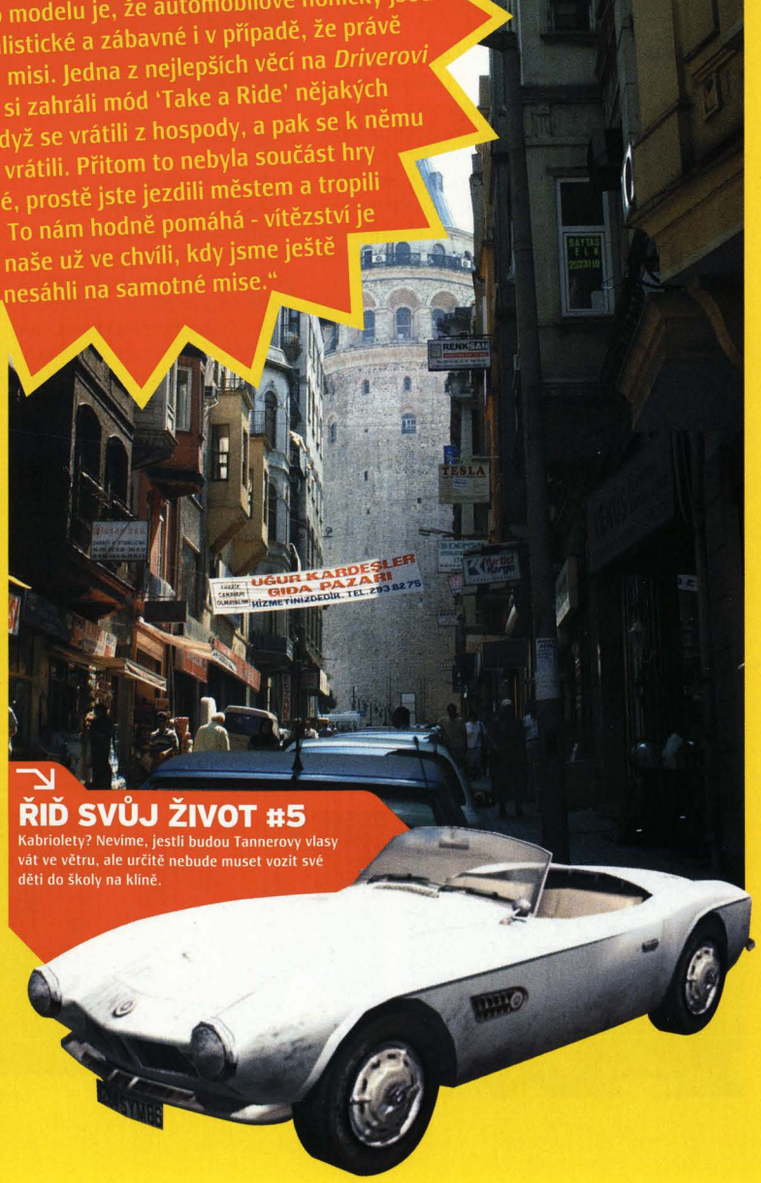
JE TU MATTONI? Nevíme, nakolik to bude v ulicích žít, ale v Reflections chtějí docílit maximálního realismu.

„MŮŽETE BUĎ UKRÁST AUTO, PROSTŘÍLET SE TAM, NEBO DOPLAVAT - ANO, DOPLAVAT - K JEHO LODI“



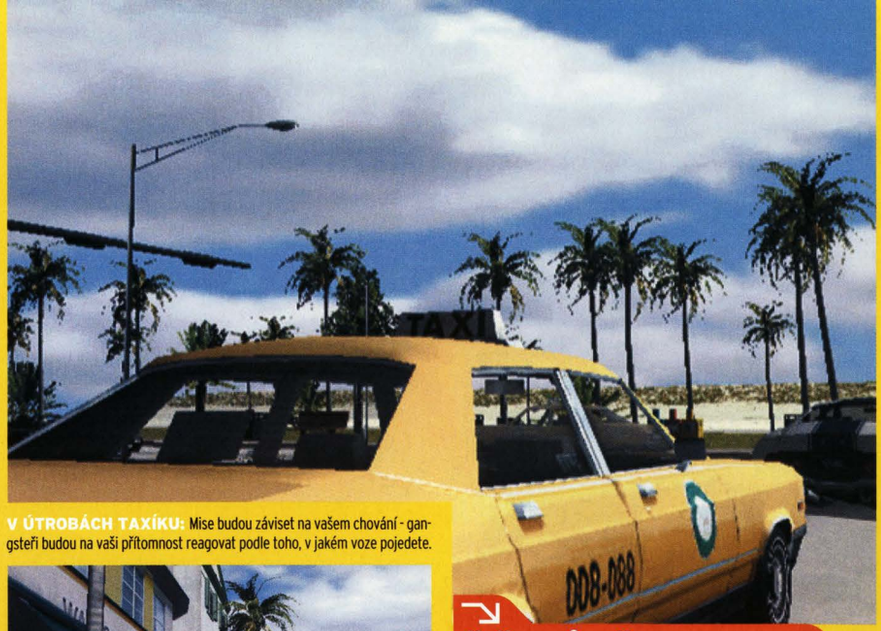
RODNÝ DŮM: Jak jste už asi pochopili, v Reflections zatím o jednotlivých misích vůbec nemluví. Srabaři.

NEZDRŽUJTE: Podívejte, už jsme si udělali obrázek o tom, jak to bude vypadat. Teď nám ukažte Tannera mimo auto, prosím...



ŘIĎ SVŮJ ŽIVOT #5

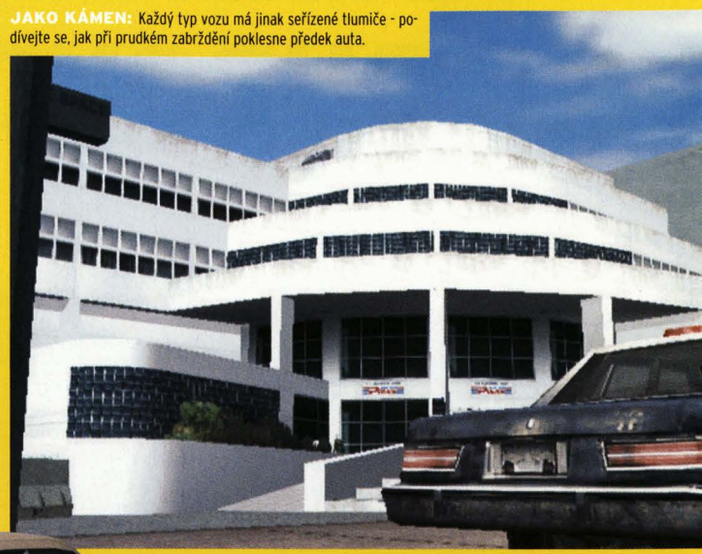
Kabriolety? Nevíme, jestli budou Tannerovy vlasy vát ve větru, ale určitě nebude muset vozit své děti do školy na klíně.



V ÚTROBÁCH TAXÍKU: Mise budou záviset na vašem chování - gangsteři budou na vaši přítomnost reagovat podle toho, v jakém voze pojedete.

TAXÍKŮV PŘÍKOP: Řízení každého auta je trošku jiné, takže při průjezdech úzkými zatáčkami si přijdete na své.

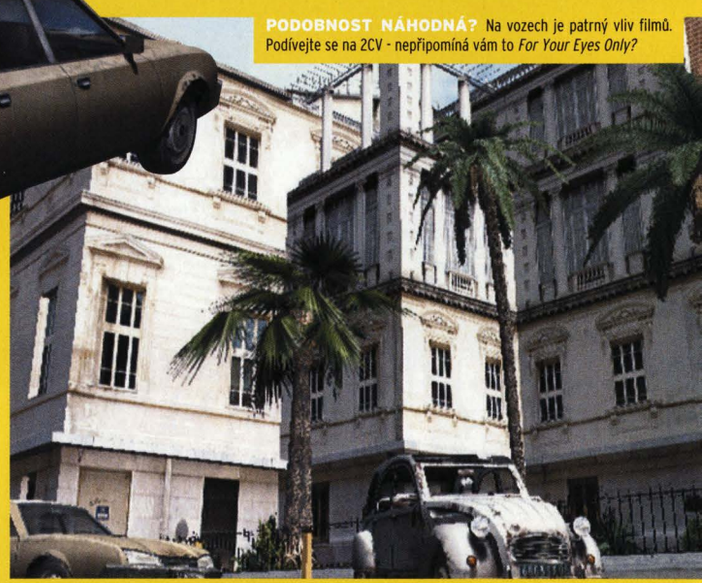
JAKO KÁMEN: Každý typ vozu má jinak seřízené tlumiče - podívejte se, jak při prudkém zabrždění poklesne předek auta.



ŘIĎ SVŮJ ŽIVOT #6

Tak pitomé auto, že bychom si ho mohli dovolit i my. Za předpokladu, že bychom se složili do hromady a nepili až do roku 2005.

PODOBNOST NÁHODNÁ? Na vozech je patrný vliv filmů. Podívejte se na 2CV - nepřipomíná vám to *For Your Eyes Only?*



„TEORETICKY BYSTE MOHLI STRÁVIT HODINY SLEDOVÁNÍM OKOLNÍHO ŽIVOTA"

nebudou skládat z hledání klíčů nebo zdánlivě nelogických činností na nijak neoznačených místech. Pevné zadání úkolů a více druhů řešení - to je základní heslo *Drivera 3*.

Jasné je, že *Driver 3* nic neponechává náhodě. „Stojím si za tím, že hráč potřebuje vědět - i když chápu argument *The Getaway*, že by se obrazovka neměla zbytečně třištit - kam přesně má jít," tvrdí Martin. „*Driver* používá rotující mapu s velkými šipkami, která se objeví po vstupu do lokace. Je dost denervující, když se zaseknete v nějaké misi ne proto, že by byla těžká, ale protože prostě nevíte co dělat." A co je ještě lepší, postup hrou si budete moci uložit na klíčových místech i během mise - jako v *The Getaway*.

ODMĚRKY A VÁHY

A další věci na obrazovce? „Ano, budou zde ukazatele zdraví - jeden pro Tannera a jeden pro jeho auto. Nestačí, když jde z kapoty kouř nebo někdo kulhá, ten pohled může být zavádějící. Chceme, aby bylo naprosto jasné, kolik zranění ještě snesete, než půjdete k zemi. Tanner se může také zranit při jízdě autem - například když najede ve stokilometrové rychlosti do zdi." Naštěstí se nekoná žádné odpočívání u zdi. „Ještě jsme se přesně nerozhodli, jak bude řešené dobíjení energie. U aut to je pochopitelně jedno, protože si jednoduše ukradnete jiné. Během testování uvidíme, zda bude lepší automatické uzdravování postupem času, nebo lékárničky jako v *MoH* nebo *Maxu Payneovi*."

Jak se blíží interview ke konci, klepe netrpělivá PR pracovnice na okno. „Už jen dvě minuty," naznačuje. Zběsile se probíráme poznámkami, zaplavuje nás panika. Proboha, zapomněli jsme na tu otázku. Martin se podíval z okna, my jsme se zamysleli, podívali se na hodinky a... uvolnili se. Pak jsme si uklidili tužky a vyměnili si vědoucí pohled. Najednou na tom už vlastně vůbec nezáleželo. Co sejde na tom, co by Martin řekl? Jak si tak procházíme poznámky - a připomínáme si neuvěřitelný fyzikální model, fotorealistické lokace, originálně provedené mise, tahače, plavání, deformování prostředí a pochopitelně ty také ony panty - je odpověď na naši otázku očividná.

Proč by měl někdo utrácet za Drivera 3, *pokud už hrál* The Getaway *a* GTA: Vice City*?*

Díváme se zpátky na Martina a dělíme se o krásný okamžik ticha. Někdy je lepší nechat věci, aby mluvily samy za sebe. **PSM2**

PROVOZ VE MĚSTĚ

Sekce v autě budou volné, ale nebude v nich tolik kaskadérských kousků. Martin k tomu prozradil: „Chceme nechat na samotných hráčích, kudy pojedou. K dispozici sice budou mít mapu, na které uvidí nejkratší cestu, ale po chvíli každý zjistí, že ta nemusí být nejrychlejší. Záleží totiž také na šířce silnice a hustotě provozu. Některé součásti prostředí sice mohou posloužit pro různé skoky a podobně, ale nebude to jako ve *Stuntmanovi*, kde jsme museli všechny události pečlivě naplánovat a kontrolovat tak hráčův postup. V *Driveru 3* se budete moci vydat 20 různými cestami. Díky tomu se můžete setkat s událostmi, které pak už nikdy neuvidíte, třeba vůz před vámi se při prudké zatáčce převrátí a podobně."

NA VLASTNÍ KŮŽI

DRIVER 3

***Driver 3* není ničí nesvázaná hračička jako *Vice City*, ani zbytečně lineární cvičení v ultrarealismu ve stylu *The Getaway*. Je to něco mezi tím - známé prvky posouvá do zcela nové roviny, takže celek působí velice podmanivě. A co je důležitější, máme se díky tomu na co těšit. Pravda, tato hra ještě není ani zdaleka hotova - ještě více než rok se na ní bude pracovat - ale základy má velice kvalitní. Můžete se projíždět po okolí a vychutnávat si zdejší fyzikální model - představte si *Stuntmana* bez jeho obtěžujících omezení. Dokonce už v této fázi vypadá prostředí naprosto špičkově, především prudké srázy, kruhové objezdy a příslib hustého provozu. Vzhledem ke zkušenostem studia Reflections bychom byli hodně překvapeni, kdyby se nejednalo o špičkový titul. Možná to nebude nic extrémně originálního, ale po herní stránce by se mělo jednat o různorodou a dobře vyváženou zábavu. Proč nemůže být takových her víc?**

Bude se vám to líbit, protože...
Chcete fyzikální model ze *Stuntmana* a svět bez omezení. A máte rádi zbraně.
Nebude se vám to líbit, protože...
Může vám to připomínat jiné gangsterky, kde hraje hlavní roli jízda po městě.

ORIGINALITA ★★
OVLÁDÁNÍ ★★★
PREZENTACE ★★★★★

INFO

- **VÝROBCE** Reflections
- **VYDAVATEL** Atari
- **TYP HRY** Závodní/akční adventura

OČEKÁVANÉ VLASTNOSTI

- Přes 25 misí s pěšími sekcemi
- Mnoho typů vozidel - například obdoby Mustangů a Lamborghini
- Propracovaný model poškození vozů - interiéru i exteriéru

JAK JE TO DALEKO

- Hru zatím tvoří jen rozsáhlé demo, ale na vývoj je ještě rok času. Mnoho prvků je již na místě a vydání počátkem roku 2004 zatím zní reálně.

TECHNOLOGIE A DESIGN BUDOUCNOSTI DNES

41. číslo T3 právě v prodeji

www.T3online.cz

PLAYSTATION 2 MAGAZÍN PSM2

RECENZE

レビュー

NELÍTOSTNÝ ROZSUDEK NAD KAŽDOU NOVOU HROU

NESMÍTE MINOUT: PS2 RECENZE

THE CLONE WARS 046

Legends of Wrestling 50
Silent Hill 2: The Director's Cut 52
Contra: Shattered Soldier 53
Mortal Kombat: Deadly Alliance 54
The Simpsons Skateboarding 60
SOS: The Final Escape 62
Wild Arms 3 64
Dead To Rights 66
The Mark of Kri 68

DVD RECENZE

Fantom Paříže 70
Zjizvená tvář 71
Sedmý hřích 71
Muži v černém 2 71

RECENZE KONKURENCE

Animal Crossing 72
Project Gotham Racing 72

›RECENZENTI レビュー

HRAJEME PS2

DLOUHO, DRSNĚ, RYCHLE A NEKOMPROMISNĚ

Nejvěrnější fanoušci PlayStation 2 na světě. Tady jsou...

JIRKA PAVLOVSKÝ

- **SPECIALISTA NA:** Prakticky všechno
- **PRÁVĚ SI HRAJE:** *Mortal Kombat: Deadly Alliance*

Jirka měl náročný měsíc. Nabíral síly po předvánočním shonu a silvestrovském večírku, ale stihl napsat tři recenze. Napjatě čekáme, kdy se z toho zblázní. Snad se pak konečně zklidní.

DAREK ŠMÍD

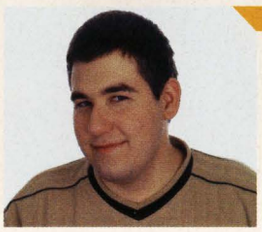
- **SPECIALISTA NA:** Střílečky
- **PRÁVĚ SI HRAJE:** *The Getaway*

Darek je úplně jiný člověk a zdá se, že za to může *The Getaway*. Jeho nový gangsterský ohoz bychom ještě přežili, ale drsné hlášky nezvládáme. Ještěže nemá ženu a děti. Unesli bychom je.

ALENA KIRILOVICZOVÁ

- **SPECIALISTA NA:** Adventury a horory
- **PRÁVĚ SI HRAJE:** S recenzemi ostatních

Alena si tento měsíc od her trochu odpočinula a své síly podle všeho věnovala vyrušování všech ostatních svými hloupými narážkami. Těšíme se, až se vrátí k DualShocku. Vrátíme jí to.



LUKÁŠ KOLÍNSKÝ

- **SPECIALISTA NA:** RPG a bojovky
- **PRÁVĚ SI HRAJE:** *Kingdom Hearts*

Lukáš má pro svou závislost na hrách jako jediný z nás vlastní místnost. Tento měsíc asi desetkrát přespával v redakci - *Kingdom Hearts* ho dostali. Nedokážete si představit ten puch.

›POCTIVÉ A PŘESNÉ シコカノ

PS2 RECENZE

Recenzujeme velké množství PS2 her z celého světa. Soustředíme se na evropské tituly, s předstihem však recenzujeme i zásadní hry z Japonska či Ameriky. Některé z nich nejsou v Evropě vůbec vydány (ačkoliv by si to zasloužily - zde doporučujeme jejich dovoz a hraní na japonských či amerických konzolích), jiné jsou později vydány i v Evropě. V takových případech obvykle hru znovu zrecenzujeme a zdůrazníme změny v nové verzi. Každá recenze je zřetelně označena zemí původu, takže máte vždy přehled nad tím, co je možné koupit v našich obchodech.

Pokud hledáte recenzi hry, která je už v obchodech a není v časopise, přistupujte ke hře s velkou opatrností! Obvykle to znamená, že nám hru distributor neposkytl včas na recenzi, protože se obával špatného hodnocení, které by ovlivnilo prodej.

Na naše recenze se můžete 100% spolehnout - pomůžeme vám utratit vaše peníze co nejlépe a nejefektivněji. Hry, které mají vysoké hodnocení, jsou skutečně kvalitní a ty, které získaly bodů málo, nestojí za vaší pozornost.

›NEKOMPROMISNÍ シコカノ

HODNOTÍCÍ SYSTÉM PSM2

0-29 Podřadný brak. Hra v této kategorii je tak špatná, že je až k smíchu. Rozhodně nekupujte!

30-49 Na pár chvilek možná zábavné, ale obsahuje vážné chyby a dlouho nevydrží. Rozmýšlejte!

50-69 50 je podle PSM2 průměr a na rozdíl od ostatních magazínů si za tím stojíme. Věřte nám.

70-84 Zábavná hra, která jen postrádá něco opravdu zásadního. Ač nenáročná, rozhodně pobaví.

85-89 Na co čekáte? Pokud hra získá hodnocení v této kategorii, nebudete zklamáni! PSM2 ji důrazně doporučuje a k tomu snad nemusíme nic dodávat. Výtečný kousek.

90+ Zářící drahokam, který by neměl chybět ve sbírce čtenáře PSM2. Je vrcholnou ukázkou kvality žánru a posouvá hranice PlayStation 2. Tuhle hru si musíte zahrát!

›POCTIVÉ A PŘESNÉ シコカノ

DVD RECENZE

Každý měsíc se spojíme s kolegy ze sesterských magazínů Domácí Video a Kino a DVD Movie a recenzujeme hlavní tituly uplynulého měsíce. Pro hodnocení je klíčová kvalita filmu, bez pozornosti však nenecháváme ani bonusy a zvukovou úroveň filmu.

PSM2 VAROVÁNÍ!

Na rozdíl od ostatních časopisů PSM2 bere recenzování smrtelně vážně. Jsme tvrdí, ale férovi. Hodnocení nad 90 je vzácné. Viz údaje vedle.

VYDÁNÍ V PRODEJI

STAR WARS: THE CLONE WARS

„CO TAKHLE OSEDLAT SI DOMORODÉ ZVÍŘE MARU?“

STAR WARS: THE CLONE WARS

„SCÉNY S TANKEM JSOU RYCHLÉ"

Kdysi dávno, v jedné vzdálené galaxii...

RECENZENT: Jiří Pavlovský

Stačí tahle krátká věta a je všechno jasné. Stačí tahle krátká věta a následuje automaticky mrazení v zádech - a to i v případě, že sedíte v naplno běsnící sauně, jste politý benzínem a před chvilkou u vás někdo škrtl sirkou. A je to správná reakce - protože *Hvězdné války* není jen film. Je to mýtus.

Je to mýtus, jehož velikost nedokázal úplně narušit ani ušatý Jar-Jar Binks v jedničce a jehož sílu nedokázaly oslabit ani milostné scény hodné Manuely ve dvojce. Z původní trilogie vyzařuje víc energie než z právě explodující atomové elektrárny. Tolik energie, že dokáže pohánět mašinérii chrlící bez přestávky masu figurek, knih, časopisů, comicsů a počítačových her. Bohužel většinu z toho jsou věci takové kvality, že by bez téhle energie nedokázaly nic jiného, než stát na místě a každou půlhodinu se pomočit.

Ale abych vás zbytečně neděsil, *Star Wars: The Clone Wars* rozhodně na tohle merchandisingové dno nepatří. Sice to není zrovna vrchol, ale aspoň se nepomočuje, dokáže chodit - a když je ve formě, zvládne si i zavázat tkaničky. Tak, teď když jste si oddechli a srdce vám opět začalo bít ve spořádaném rytmu, můžeme začít pěkně od začátku.

PĚKNĚ OD ZAČÁTKU

Fakta: Hra *Star Wars: The Clone Wars* je zasazena do konce druhého dílu *Hvězdných válek*. Po nějakém vysvětlení, o co vlastně půjde (mám pocit, že jde o hledání něčeho jako „mýtický sklízeč" - což mi zní stejně bombasticky jako „pohádkový traktor" či „magický soustruh"), vskočíte do svého poletujícího tančíku a vyrazíte do boje. A hned si vás hra získá. U spousty her se píše, že ovládání je intuitivní - ale pro tuhle hru bylo tohle sousloví vymyšlené. Ona vás taky hra nějakými složitějšími ovládacími brikulemi nezatěžuje. Jezdíte dopředu a dozadu a když se vám povede zaměřit nepřítele, terč automaticky zrudne a zaostří přímo na něj - takže se nemusíte bát scén, kdy ne a ne polapit do zaměřovacího kříže pohybujícího se droida.

POKLUSEM KLUS: Úžasné masivní bojové scény, to jsou *Clone Wars*. Bohužel jsou většinou figury buď děsně malé, nebo jejich pohyby trhané.

Scény s tankem jsou rychlé a zábavné. V podstatě střílíte po všem, co vidíte - byť se vaše úkoly od sebe časem liší. Od klasických misí typu „zlikviduj pozemní děla a postřílej všechno, co vidíš" se dostanete až k takovým lahůdkám jako „ochraňuj kolonu a postřílej všechno, co vidíš". Ale komu to vadí, když ke hře patří bombastické vizuální efekty a na vaše protivníky je radost pohledět (a ještě větší radost je do nich střílet). Bohužel na nějakou pestrost munice tvůrci zapomněli, a tak máte na výběr jen mezi laserem a raketami - ale zatím není žádný důvod ke stížnostem (bude, ale to mám přichystané jako překvapení).

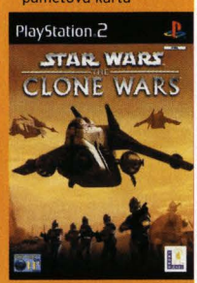
Dokud jezdíte jenom v tančíku, tak je to pohodě. Ovšem jak vystrčíte svou černou vyholenou macewindovskou hlavou ven (člověk by neřekl, že někdo může být černoch a skinhead zároveň), hned začne skřípění zubů a pláč veliký. I pravil Pán: „To teda pěkně odflákli." A bylo to tak.

Mace Windu se totiž pohybuje velmi zajímavým způsobem - rozhodně jsem moc často neviděl, aby někdo ohýbal koleno při běhu přesně do úhlu čtyřiceti pěti stupňů. Macek prostě běhá jako figurka na klíček. Co se týče boje, tak sice má světelný meč, ale kdyby mu s sebou dali kus klacku, tak by to vyšlo nastejno. Přiběhne protivník, on do něj praští svým jediným úderem a protivník lehne k zemi. Přiběhne další a je mrtvý, než se stačí pojistit u Stavební spořitelny. Protivníci jsou slabí tak, že je na ně Jediů škoda - mohli proti ▶

SPOŘÍNKOVA RADA: Rakety jsou sice velmi účinné, ale i hodně nedostatkové. A nechtějte se dožít situace, kdy stojíte proti něčemu takovému bez nich.

INFO

- **TESTOVANÝ KÓD**
  PAL (Evropa)
- **VÝROBCE**
  Lucas Arts/Pandemic
- **VYDAVATEL**
  Activision
- **TYP HRY**
  Akční strategie
- **ANGLIČTINA**
  Nenáročná
- **PODPORA**
  1 hráč, DualShock 2, paměťová karta



DETAILY

- **Víc než sedm strojů, které můžete ovládat. Patří mezi ně Scout Tank, AT-XT Assault Walker, Republic Gunship, Speeder Bike a stvoření jménem Maru. Plus, samozřejmě, budete muset taky chodit po vlastních.**
- **16 misí pro jednoho hráče, které se odehrávají v šesti bizarních a příznivcům *Hvězdných válek* důvěrně známých světech jako Geonosis či Rhen Var**
- **Schopnost ovládat i ostatní jednotky a vydávat jim základní příkazy typu: Rozdělte se, Zaútočte, Braňte, či Spojte se**
- **Čtyři multiplayerové módy, ve kterých můžete jak spolupracovat, tak bojovat proti sobě**

Star Wars: The Clone Wars © 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.

POSTRACH SILNIC: S tímhle by vás nevyděsila ani páteční dopravní zácpa. A jak by se na to balily ženský...

PŘÍMÝ ÚDER

Tak tohle je pěkný level. Za kniplem tanku se nejdřív staráte o to, aby vaši muži přežili útok nepřátel - a pak nasednete do „dvounožce" a jdete vyhazovat do povětří benzínky.

▸ nim vypustit Maculaye Culkina ze *Sám doma* a ten by je umlátil plechovkama s barvou. Zase jich je hodně, takže se tyhle mise rychle mění v otravnou padouchoseč.

Ovšem naštěstí jsou tyhle úkoly krátké a jen tak do počtu. Než se stačíte zhnusit, tak zase sedíte za kormidlem nějakého dopravního prostředku a všechno je v pořádku. Skoro.

OSOBY A OBSAZENÍ

Fakt je, že jak se tvůrci snažili hru nasadit na konec druhého dílu *Hvězdných válek*, tak se jim to moc nepovedlo a spíš než kompaktní příběh nabízejí hrst historek o různých podivných misích.

„KE HŘE PATŘÍ BOMBASTICKÉ VIZUÁLNÍ EFEKTY A NA VAŠE PROTIVNÍKY JE RADOST POHLEDĚT."

Taky nedostanete žádnou postavu, se kterou byste se mohli sžít, ale střídáte je v téměř stroboskopickém tempu. Na začátku jste samueljacksonovsky Jedi Mace Windu, ale než se stačíte zvyknout na to, že už nemůžete chodit mezi kamarády z Bílé ligy, přichází změna a ejhle - jste samotným Obývákem Kenobim či Anakinem Skywalkerem ještě v době, kdy neměl ty potíže s dýcháním. A s každým z hrdinů přichází trochu jiný styl hry a trochu jiné dopravní prostředky. O tanku už jsme psali, nohy obuté do posvátné jediovské obuvi značky Adidas jsem už také zmiňoval... ale co třeba takové letadlo? Nebo raketová motorka? A co třeba takové to dvounohé pochodující monstrum z pátého dílu? Co takhle osedlat si domorodé zvíře zvané Maru? Kdo by dokázal říct ne?

Kdybych musel hru shrnout do dvou slov (znáte to, každému se občas stane, že

ÚKLONY PŘED KLONY

V každé hře, ve které máte zbraň a probíjíte se davy nepřátel (nebo jim taky beze zbraně skáčete na hlavu), nastane okamžik, kdy skončí sranda a na konci mise se zjeví finální boss. Tady to začíná docela krotce, skupinou Dookusových tanků - ovšem o pár planet později už stojíte tváří v tvář něčemu obludnému a obrovskému, se spoustou zbraní a čárou života delší než projevy Fidela Castra.

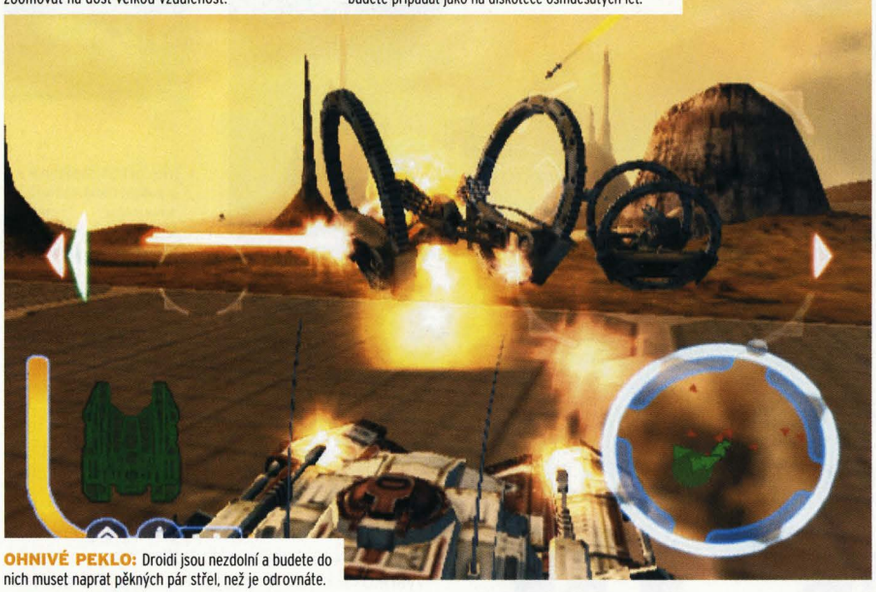
MŮJ TANČÍK: Tyhle tanky jsou jen taková rozcvička. Máte spoustu raket a energii na rozdávání. Žádný problém.

VELKÉ A HNUSNÉ: To už je horší. Harbringer je nejen trochu přerostlý, ale navíc to do vás šije laserem.

SKLIZEŇ: Tenhle podivný svítící přístroj slouží k vysávání síly. Na tu pak šlape stará zbraň Sithu zvaná Dark Reaper.

BLIŽŠÍ POHLED: Vozidla mají možnost zoomovat na dost velkou vzdálenost.

LASEROVÉ EFEKTY: S všemi těmi světýlky si budete připadat jako na diskotéce osmdesátých let.



OHNIVÉ PEKLO: Droidi jsou nezdolní a budete do nich muset naprat pěkných pár střel, než je odrovnáte.

mu do bytu vtrhne ozbrojený muž, přitiskne mu hlaveň brokovnice ke zpocenému čelu a zařve „Okamžitě mi shrň recenzi na hru „Huňatí medvídci sbírají vajíčka“ do dvou slov, jinak ti ustřelím tu tvojí za**anou hlavu!“), tak ze mě vypadne (kromě jiného) tohle: „zábavný chaos“.

tak se na vás padouši valí v počtech, které by stačily na osídlení menší galaxie. Pokud si vzpomenete na závěr dvojky, kde se tisíce chlápků v bílých kostýmech mydlí s tisícem chlápků v hnědých kostýmech, tak máte přibližnou představu o průběhu hry *Star Wars: The Clone Wars*.

„KDYŽ VIDÍTE PLÁNĚ CIZOKRAJNÝCH PLANET, MÁTE POCIT, JAKOBY VÁS LUCAS POZVAL NA NATÁČENÍ DALŠÍHO DÍLU *HVĚZDNÝCH VÁLEK*.“

Chaos je to rozhodně. Nejen díky nekompaktnímu ději a skákání z jedné postavy na druhou, ale i díky tomu, že protivníci se řídí heslem „na počtu záleží“. Náklady na klonování jsou asi cenově odpovídající ofocení obrázku na barevné kopírce,

S tím jde ruku v chapadle nepřehlednost. Protivníků je tolik, že je ani nestačíte registrovat, o nějakém střílení ani nemluvím. Navíc v lítacích misích se přece jen hůř manévruje a kolem vás se motají stíhačky, které jsou podstatně rychlejší a pohyblivější než vy - takže si rychle připadáte jako prvňák, kterého si vezme do parády banda osmáků vybavená kulomety. Když už jsme tak zabrousili k těm zbraním, tak tady si můžete vybrat mezi superúčinnými raketami (kterých je ovšem dost málo, takže byste měli šetřit) a zcela neúčinným laserem (kterého sice máte neomezené množství, ale proti silnějšímu nepříteli je to, jako byste útočili na mamuta snítkou jmelí).

Ovšem i přesto si hra kupodivu udržuje svou zábavnost. Nejspíš hlavně proto, že máte pořád do koho střílet. Fakt je, že kdyby si tvůrci dali tolik práce s obsahem, jako si dali s formou, tak mají hru na sto procent. Když vidíte pláně cizokrajných planet, jak se na nich prohání důvěrně známé mechanismy a pálí po sobě vším, co najdou, tak máte vážně pocit, že vás Lucas pozval na natáčení dalšího dílu *Hvězdných válek*. **PSM2**

SPOLEHLIVÁ OCHRANA: Tyhle mise jsou jako obvykle nejtužší a nejotravnější. Naštěstí je jich málo.

MUŽ PROTI MUŽI: Ve dvou je vždycky větší zábava - bohužel taky značně zhoršený výhled.

VSTANOU NOVÍ BOJOVNÍCI

Půvab téhle hry spočívá také v tom, že s každou novou planetou a s každým novým levelem dostanete nový dopravní prostředek. Dobře, ne všechny prostředky jsou stejně bombastické, ne všechny vás nadchnou - ale, sakra, dodává to hře pořádnou porci atmosféry, ne?

PĚŠKOBUS: Nejhorší části hry. Jako Mace Windu jste máslo, jako Anakin jen o něco lepší.

HYJÉ, HYJÉ: Když chráníte vesnici Wookiů, budete poskakovat na hřbetě tvora zvaného Maru.

PŘIPOUTEJTE SE PROSÍM: Republic Gunship je jedno z nejsilnějších letadel hry.

PROCHÁZKA LESEM: Zavzpomínejte si na Endor při průletu lesem na raketové motorce .

V RYCHLOSTI JE SÍLA: Proč pořád jenom střílet? Sešlápněte plyn a snažte se být v cíli první.

ZASE V TANKU: Během téhle mise dostanete do rukou dokonce nepřátelskou AAT.

PERLIČKA

Možná vám bude vrtat hlavou, jak to, že bojujete bok po boku se storm troopery (to jsou ti hoši v bílém plastíku, co se do nich v čtvrtém až šestém díle střílelo ostošest až ostopatnáct, v některých momentech až ostodvacetři). Odpověď je nasnadě. V té době ještě tahle armáda bělogvardějcu nesloužila zlým hochům - což jen ukazuje, že ti lidé ve skafandrech jsou akorát smolaři, kteří dostali povolávací rozkaz a museli narukovat, ať byl zrovna u vesla kdokoliv.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1 **BATTLE ENGINE AQUILA**
Rychlé bitvy ve sci-fi hávu. Žádný myšlenkový zázrak, ale přehlednější a graficky vychytanější.

2 **DEFENDER**
A pak že klasika je mrtvá. Stačí ji trochu předělat, vylepšit a máte nový hit.

3 **STAR WARS: THE CLONE WARS**
Pár příjemných momentů, většinou ale jen chaos, který těží z hitového filmu.

PSM2

HRATELNOST
+ Dokud sedíte za volantem či kniplem, je všechno v pohodě.
- Hrůza na vás čeká, teprve když se postavíte na vlastní.

GRAFIKA
+ Kolem vás se valí stovky jednotek.
- Počítač chvílemi nezvládá.

ZVUK
+ John Williams. Je nutné něco dodávat?
- Zvuky mohly být pestřejší.

ŽIVOTNOST
+ Každá mise ukrývá bonusové úkoly.
- Levely jsou složeny z několika misí a ani z jedné možnosti uložení.

CELKOVĚ
Hodně vozidel, hodně světů, hodně protivníků - bohužel i hodně velký chaos, ve kterém je do sebe splácáno všechno možné.

69

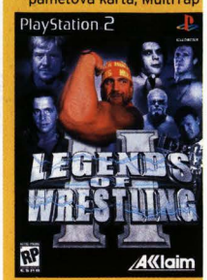
ZMATENÉ

Star Wars: The Clone Wars © 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved. Used under authorisation. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.

KDYŽ SVALY BUJÍ: Ano je to tak. Můžete oživit slavný zápas Wrestlemania 3. Bomba.

INFO

- **TESTOVANÝ KÓD** PAL (Evropa)
- **VÝROBCE** Acclaim Salt Lake City
- **VYDAVATEL** Acclaim
- **TYP HRY** Wrestling
- **ANGLIČTINA** Nepotřebná
- **PODPORA** 1-4 hráči, DualShock 2, paměťová karta, MultiTap



DETAILY

- **Více než 65 zápasníků z padesátileté historie wrestlingu**
- **Úplně nová hudba, složená Jimmym 'Ústy jihu' Hartem, který se také ve hře objevuje**
- **Mnoho rozhovorů se špičkami této zábavy, například Terrym Funkem, Jimmym 'Superflyem' Snukou, Hulkem Hoganem a dalšími**
- **Nový druh zápasů a rozšířený mód Create-A-Legend**

VYDÁNÍ V PRODEJI

LEGENDS OF WRESTLING 2

Mrtvé wrestlingové legendy se bijí s vrásčitými zápasnickými důchodci. Tak nějak je hra zábavná.

RECENZENT: Tom Mayo

RUDÉ ZÁVOJE: Každý zápas se Sabem se nakonec zvrhne do cákanců malinovky. Platí prosté pravidlo - více krve = více bodů.

Hra *Legends of Wrestling 2* před sebou měla těžký úkol. Trh je zápasnickými tituly přeplněný, což je k nevíře. Děkovat za to můžeme hlavně našim zámořským přátelům, kteří by se po troše dobrého wrestlingu utloukli. Pánové z THQ mají celou záležitost v kapse díky licencovanému *Smackdown!*, takže co s tím?

A co takhle dát dohromady všechny staré, vyšumělé a propuštěné zápasníky a nacpat je do jedné hry? To bude geniální, ne? Možná. První hra se jen tak potloukala kolem ringu a hlasitě vykřikovala, jak je dobrá. Nic moc. Při druhém pokusu měl Acclaim možnost zlepšit skóre. Na papíře vypadá *LoW2* celkem zajímavě. Na výběr totiž máte z 65 zápasníků, k dispozici je mód kariéry, stohy materiálů na DVD (třeba rozhovory) a hra využívá ovládání, které vás celkem dobře vtáhne do živelného světa profesionálních zápasníků. Jenže na papíře vypadal i Titanic jako skvělý nápad...

Když to vezmeme podle toho, že jste to dočetli až sem, pak se o wrestling zřejmě zajímáte. Ostatně už fakt, že jste se na tuhle recenzi podívali, napovídá, že soupis zápasníků vás asi ohromí. Když totiž výrobce mluví o legendách, nedělá si srandu. Ano, najdeme tu pár smutných výjimek, ale většinou jde o hvězdy a několik z nich patří mezi ty prvotřídní. Tito bojovníci kdysi pomáhali budovat jméno wrestlingu. A pak tu máme i evropské zástupce, které můžete vídat v sobotních zápasech: Big Daddy, Giant Haystacks, Kendo Nagasaki and Mick McManus. Celé to působí tak nostalgicky, dokud se s některým z nich nevydáte do ringu.

Wrestling není, i když se to o něm říká, podvod. Je zmanipulovaný, ale nejde o podvod. Je dohodnuté, kdo vyhraje, ale nikdo z nich neví, jak se to stane a akce je velmi chabě nacvičená, žádné detaily. Každý zápasník musí stále myslet na, aby se něco dělo, a to něco by mělo být pro diváky dost zajímavé. Ovládání v *LoW2*, nazvané ISP, se chabě pokouší tuto flexibilitu napodobit. Aby-

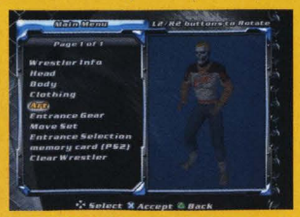
„CO TAKHLE DÁT DOHROMADY VŠECHNY VYŠUMĚLÉ A PROPUŠTĚNÉ ZÁPASNÍKY A NACPAT JE DO JEDNÉ HRY?"

JÁ JSEM LEGENDA!

Některé legendy se rodí, jiné je třeba vytvořit - většinou to dopadá tak, že ti stvoření vypadají před fanoušky celého světa jako hlupáci. My jsme ale zavrhli tento nedospělý postoj a vytvořili Legendu pro vaše potěšení, aby se mohla postavit všem ostatním! No dobrá, možná si ho trochu vylepšíte, ale bohatě postačí k tomu, aby vám představil možnosti systému „vytvoř si zápasníka" v *Legends of Wrestling 2*. Překvapivě je v některých věcech pružnější než *Smackdown!*.

NEBESÚTOK: Hlavní je vymyslet dobrou přezdívku a název dorážky, kterou budete používat.

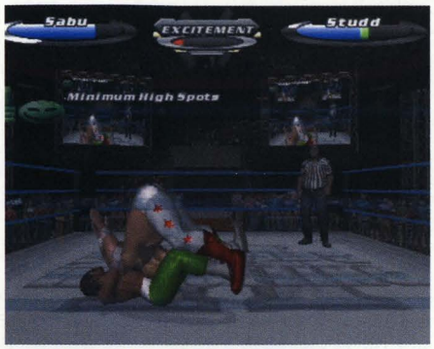
JAKO TMA V TUNELU: Schopnosti jsou nazvané nejasně, ale mají značný vliv na vystoupení.



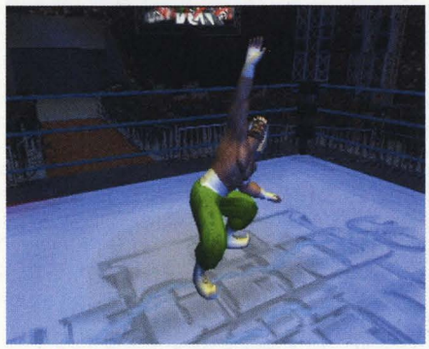
KREJČOVSKÁ PANNA: Blonďatý zápasník s kamennou tváří a nonšalantním oděvem.

TAK SE UKAŽ, FRAJERE: V okně se vidíte, jak který úder přesně vypadá.

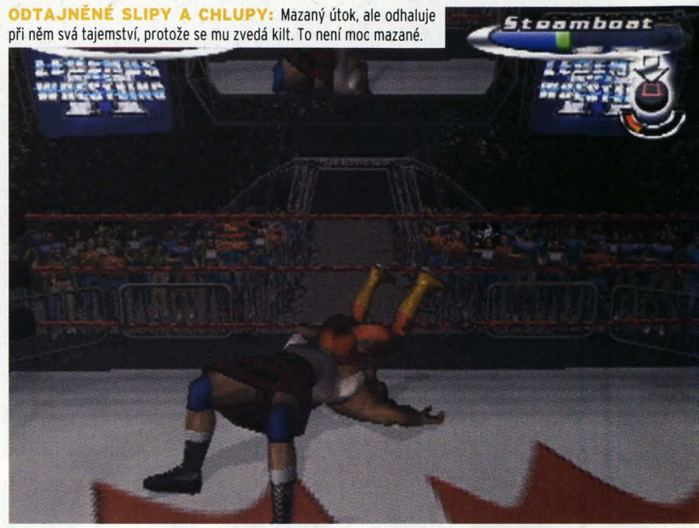
PÁN V RINGU: A když je hotovo, vypusťte ho do boje, abyste objevili slabiny.



ROZPLÁCNUTÝ KOBLÍŽEK: Sabu předvádí jeden útok, který vypadá strašlivě bolestivě. Začíná nevině, ale končí jako motorová pila.



DIVNÉ ZVYKY: Ne, nevidí v dáli blížícího se reka, jen předvádí svůj oblíbený způsob výsměchu před soupeřem - salutování.



ODTAJNĚNÉ SLIPY A CHLUPY: Mazaný útok, ale odhaluje při něm svá tajemství, protože se mu zvedá kilt. To není moc mazané.

„KOMIKSOVÝ STYL *LOW2* JE CELKEM PŘITAŽLIVÝ, PROTOŽE WRESTLING VLASTNĚ NENÍ NIČÍM JINÝM, NEŽ ŽIVOU A BAREVNOU VERZÍ KOMIKSOVÉ BITKY."

ste mohli vůbec něco provést, musíte se nejprve zaměřit na protivníka a pak ho dostat do jedné ze čtyř „připravených" pozic. Máte pak na výběr z více dokončení útoku, záleží na vaší náladě. Nicméně protivník má slušnou šanci, že váš útok odhadne. Stačí mu totiž sledovat značky, které se objeví ve žluté lince na vrchu obrazovky.

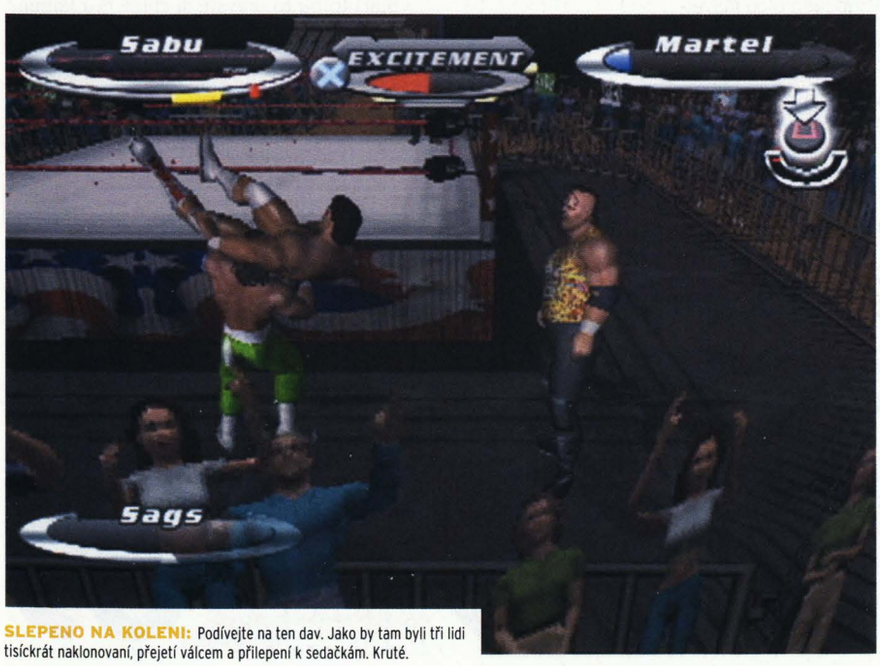
Smackdown! naprosto postrádal zobrazení zbývajícího času utkání a dokonce neukazoval ani utrpěné zranění. Realističnost byla vysoká, ale hraní člověka někdy stálo až moc nervů. Šlo bezpochyby o novátorský přístup, který však byl ve hře tak otřesně zabudován, že se díky němu vytratila veškerá zábava zápasu. Důležité totiž je, že hra pak není vůbec intuitivní a nemůžete udělat to, co chce většina hráčů - sednout k ovladači a začít do toho bušit.

Jako opak ke zmíněné slabině *Smackdownu* vyplývající ze snahy o realističnost, lze postavit komiksový styl *LoW2*. Ten v konečné podobě může být o něco přitažlivější. Wrestling totiž vlastně není ničím jiným, než živou a pseudosportovní verzí komiksové bitky plné zvuků jako Zap! a Vhuum!.

Diváci, to už je jiná kapitola. Jsou nechutně dvourozměrní, jejich animace sestávají sotva ze čtyř obrazů a všichni jsou zrnitější než kombajnista během sklizně. Škoda. Scény se zápasníky nastupujícími do ringu jsou také zoufale rozmazané a opakuje se v nich jen krátký úsek animace stále dokola. Kladem je velmi přesné přenesení zvyků jednotlivých bojovníků. Když přijde Ricky 'The Dragon' Streamboat, opravdu plive oheň. Podobně, George 'The Animal' Steele se jako vždy pokouší ukousnout rohovou tyč. Takové momenty potěší.

Zřejmě pod vlivem ostré kritiky nepovedeného módu Create-A-Legend z minulého dílu, tentokrát výrobce zakomponoval do hry více možností. Bohužel je toho stále o mnoho méně než ve *Smackdownu*. Ale pár věcí je povedeně vydařených. Výběr útoků také nemůže s konkurencí soupeřit, ale překvapivě je většina z nich originálních, jiných než ve *Smackdownu*. Animace pomocí snímání pohybu je stejně dobrá, jako v kterékoliv jiné wrestlingové hře. Údery vypadají opravdu bolestivě.

LoW2 je takovým odvážným odpadlíkem ve světě zápasnických her, který je tak akorát dobrý pro občasné odreagování u zápasu (většinou prohraného). Pak s chutí přejdete k hodnotnějším hrám. **PSM2**



SLEPENO NA KOLENI: Podívejte na ten dav. Jako by tam byli tři lidi tisíckrát naklonovaní, přejetí válcem a přilepení k sedačkám. Kruté.

PERLIČKY

- I když se tu stále operuje s legendami, mnozí ze zápasníků v této hře ještě stále bojují. Scott Steiner podepsal nedávno smlouvu s WWE a Sabu je stále ve formě (i přes neutuchající snahu zmrzačit se).
- Legendární komik Andy Kaufman se tu objevuje jako zápasník, kterého si nelze zpřístupnit. Jde o malou vzpominku na jeho posedlost wrestlingem a sporem s Jerrym 'The Kingem' Lawlerem, jak to bylo popsáno ve filmu *Muž na měsíci*.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1 **WWE SMACKDOWN: SHUT YOUR MOUTH**
Nedokonalé, ale strašlivě detailní bitky s velkou svobodou pohybu.

2 **LEGENDS OF WRESTLING 2**
Skvělé pro nostalgické vzpomínky fanoušků, a to i přes nepovedené ovládání.

3 **LEGENDS OF WRESTLING**
Hodně podobné svému pokračování, ale ve všem slabší.

PSM2 VERDIKT

HRATELNOST
+ Systém bojových kombinací, který funguje celkem dobře.
- Je těžké dosáhnout při pohybu svého, není tu nic instinktivního.

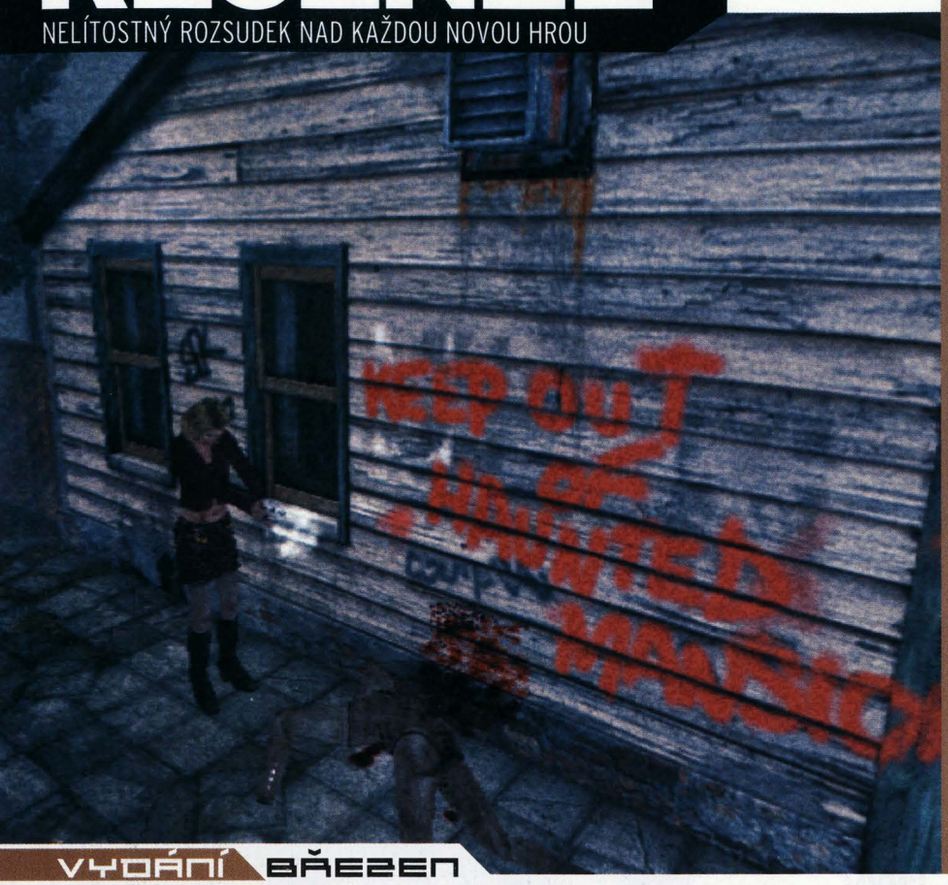
GRAFIKA
+ Komiksový vzhled je osvěžující, ale...
- Zápasníci vypadají trochu jako přefouklé balóny.

ZVUK
+ Rány, křupání, pleskání a vzdechy jsou přesné.
- Standardní hudební rockový nesmysl a chybějící komentář.

ŽIVOTNOST
+ Asi tak sedm hodin lítání po ringu a mlácení do soupeře.
- Hra spíš vhodná k chvilkovým posezením než na dlouhé seance.

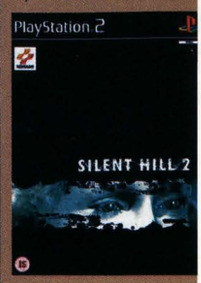
CELKOVĚ
Zarytí fanoušci wrestlingu se u hry jistě vyblbnou, alespoň chvíli, ale ostatní by si měli koupi tohoto titulu dobře rozmyslet.

68
TĚŽKOPÁDNÉ



INFO

- **TESTOVANÝ KÓD** PAL (Evropa)
- **VÝROBCE** KCET
- **VYDAVATEL** Konami
- **TYP HRY** Akční adventura
- **ANGLIČTINA** Nenáročná
- **PODPORA** 1-2 hráči, DualShock 2, paměťová karta



DETAILY

- Zcela nový scénář nazvaný 'Born From A Wish', ve kterém si zahrajete za Marii, prozkoumáte nová prostředí a pochopíte celý předchozí příběh
- Nové alternativní zakončení, v němž hraje svou roli UFO
- Kompletní verze původního titulu *Silent Hill 2*

ŽENA ZA KOLTEM: Ubohá Maria má na svou obranu ve svém příběhu jen dvě zbraně - pistoli a vkusný sekáček na maso.

MALÝ VOYER: Sledovat Marii, jak se prochází v těsné minisukni z falešné leopardí kůže je překvapivě vzrušující. Urr!

VYDÁNÍ BŘEZEN

SILENT HILL 2: THE DIRECTORS CUT

Všechno zapadlo na své místo. Nebo ne? Události v ďábelském městě dostávají nový rozměr...

RECENZENT: Alena Kiriloviczová

Silent Hill? Tam už jsme přece byli a přežili to martyrium... a od té doby spíme s rozsvícenou lampičkou a na nepromokavém prostěradle. Co by nás mohlo přimět k tomu, abychom se do amerického pekelného města vrátili? Stačí málo - *Director's Cut*, port verze pro Xbox, která vám dopodrobna vysvětlí děsivý příběh se všemi jeho jemnými nuancemi. Až doposud se totiž zápletka odvíjela tak rychle, že bylo občas těžké ji sledovat.

Největší kvality původního *Silent Hillu 2* pochopitelně nikdy nespočívaly v tom, co jste viděli na monitoru. Hra je to sice ponurá a některé záběry nebyly příjemné, ale vcelku to nebylo nic, kvůli čemu by se vám třásly ruce. Její pravá krása se ukrývala v něčem jiném - v příběhu, který šel mnohem dál ze bezduché, hollywoodskou plytkostí ovlivněné hry jako *Resident Evil*, v nichž jde většinou jen o co největší množství krve. Zdejší příběh totiž nebyl pořádně uzavřený, poskytoval spoustu místa pro rozdílné interpretace a v počtu různých vysvětlujících teorií se může klidně měřit s atentátem na Kennedyho.

Silent Hill 2: Director's Cut obsahuje všechno, co už znáte, ale má v rukávě srdcové eso: nový scénář 'Born From A Wish', v němž si zahrajete za Marii. Konečně pochopíte, proč se její chování k Jamesovi neustále tak výrazně mění a hlavně proč vůbec přijela do Silent Hillu (mohlo by se zdát, že název scénáře hodně prozrazuje, ale není tomu tak; aspoň si to tedy myslíme, u tohoto titulu jeden nikdy neví).

„V POČTU RŮZNÝCH VYSVĚTLUJÍCÍCH TEORIÍ SE MŮŽE TATO HRA KLIDNĚ MĚŘIT S ATENTÁTEM NA KENNEDYHO...“

Její minihra je poměrně krátká - pokud víte, co máte dělat. Jenže to není tak snadné, takže beznaděj a dezorientace můžou k hernímu času přičíst dobrých pár hodin. Všechno začíná v nočním baru a pokračuje přes Baldwinovu rezidenci a skončí v Blue Creek Apartments. Na svých cestách Marie potká novou postavu, Ernesta. Je to právě on, kdo jí prozradí důvod její přítomnosti zde. Pokud jste nikdy nehráli *SH2* a rozhodnete se vyzkoušet si nejprve tento nový mód (i když se vám to hra sama snaží vymluvit), půjde vám ze všeho hlava kolem. Znalcům však nabídne úplně nový pohled na věc.

PERLIČKA

- Pokud chcete vidět nové zakončení, musíte nejprve dohrát oba scénáře a pak spustit novou hru z 'Letter From Silent Hill' v uložené závěrečné pozici. Ve scéně se záchodem seberte modrý drahokam a použijte ho v zahradě nemocnice Alternate Brook Haven, v docích (než nastoupíte na lod) a nakonec v pokoji 312 v hotelu Lakeview. V pokoji 312 hra skončí a vy se můžete podívat na nový závěr.

Stačí to na to, abyste si chtěli hru koupit? Jestli už *SH2* máte, tak vám toho tento dodatek moc nenabídne. Leda že byste patřili do skupiny skalních fanoušků, kteří dodnes na internetu zveřejňují svoje teorie o pozadí zdejšího příběhu. Pak neváhejte, staré verze se zbavte a okamžitě si kupte novou. **PSM2**

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1. **SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT** Všechno je jasné... asi jako louže plná bláta. Vrhá na zápletku zcela nové světlo, ale budete potřebovat veškerý svůj důvtip, abyste se v něm mohli vyhřívat.
2. **SILENT HILL 2** Triumf vyprávění zamotaného příběhu, ale měli byste dát přednost *SH2:DC*.
3. **RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X** Více akce, ale méně napětí.

PSM2 VERDIKT

HRATELNOST
+ Napínavé, ponuré a zcela zamotané.
- Možná příliš putování na úkor akce.

GRAFIKA
+ Velkolepé záběry a nepřekonatelný smysl pro drama.
- Některé úhly kamery vám ztěžují postup.

ZVUK
+ Skvělé efekty, ze skřeků vám budou vstávat hrůzou vlasy na hlavě.
- Originál pro PSone byl lepší.

ŽIVOTNOST
+ Nový scénář a zakončení prodlužují blažené trýznění.
- I tak to je stále příliš krátké.

CELKOVĚ
Naprosto finální verze *SH2*, ale váš názor na její kvalitu hodně závisí na tom, jak moc jste se do tohoto titulu zbláznili.

89

KOMPLETNÍ

VYDÁNÍ V PRODEJI

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

To, co jste slyšeli minulý měsíc o hrách ze staré školy, už neplatí. Dnes říkáme, že jsou mimo hru - navždy!

RECENZENT: Ryan Butt

Některé hry se o vás starají jako o vlastního syna, vezmou vás za ruku a pozvolna vás uvedou do svého světa. *Contra* vás nenávidí, chce sežrat vaše děti a vrhne vás hned na začátku do tak zběsilé řeže, až to hraničí s naprostým šílenstvím.

Asi jste pochopili, že hra to není zrovna nejlehčí. Vlastně je přímo těžká. Budete skřípat zuby a nadávat obrazovce, ale to není zdaleka všechno. Ne, *Contra* je taaak těžké, až je to skoro k smíchu. Tento přístup byl možná přijatelný kdysi v hernách, kde jste si mohli svůj vztek vybít na omláceném automatu a pak utéct domů. Teď je ale v sázce váš vlastní majetek a pokud se poblíž něj vyskytuje *Contra*, máme o něj docela strach.

Dobrá, jedovaté poznámky stranou. Hra pochází zcela nepokrytě ze staré školy, takže její systém je nesmírně jednoduchý - prostě probíháte úrovněmi a střílíte po všem, co vidíte. Přiznejme jí k dobru, že její tok přerušuje jen několik neherních vstupů posunujících příběh dopředu, a že je velice různorodá. Jeden příklad za všechny - jakmile dokončíte honičku po zasněženém úbočí hory, vyskočíte, uděláte salto a zachytíte se na prolézačce, která vás dovede do další části úrovně, abyste se nakonec mohli utkat s dalším prapodivně ozbrojeným bossem.

V každé úrovni vás čekají až čtyři bitvy s obrněnými bossy, což zvyšuje obtížnost na velice nepříjemnou úroveň. Pocit uspokojení se nedostaví ani ve chvíli, kdy ji celou dokončíte - akorát máte sto chutí vyrazit do ulic a někoho zmlátit. Neradi nahráváme na smeč mravokárcům, že všechny hry jsou zlé, ale *Contra* je čisté, nefalšované běsnění na dobírku.

Postupně se však naučíte, jaká zbraň se hodí na likvidaci toho kterého bosse a na kterých bodech obrazovky musíte stát, abyste se vyhnuli jejich útokům. Složte tyto kousky skládanky do sebe a podaří se vám dokončit všechny úrovně s minimální námahou. Hlavou vám pak budou poletovat dvě myšlenky - (a) proč vás zpočátku ta hra dostávala tak do varu, a (b) proč jste za tuto slátaninu vyhazovali peníze. PSM2

„KDYŽ HRU DOKONČÍTE, MÁTE STO CHUTÍ VYRAZIT DO ULIC A NĚKOHO ZMLÁTIT."

INFO

- **TESTOVANÝ KÓD**
  PAL (Evropa)
- **VÝROBCE**
  Konami
- **VYDAVATEL**
  Konami Europe
- **TYP HRY**
  Střílečka
- **ANGLIČTINA**
  Nepotřebná
- **PODPORA**
  1-2 hráči, DualShock 2, paměťová karta

DETAILY

- Simultánní hra dvou hráčů
- Dvě úrovně obtížnosti
- Sedm úrovní
- Přepínání mezi třemi zbraněmi - plazmová puška, plamenomet a granátomet

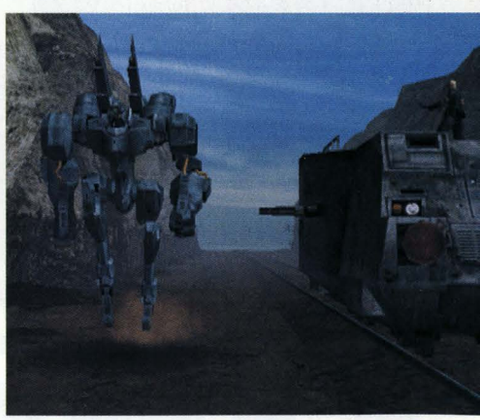
PERLIČKA

Když hru dokončíte na úroveň 'Normal' s hodnocením 'S', odemknou se vám některé bonusy. To je ale prakticky nemožné, takže raději stiskněte na druhém ovladači na titulní obrazovce ↑, ↑, ↓, ↓, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, L3, R3. Dostanete navíc 30 životů.

DIVNÝ ŠÉF: Snad žádný boss není podivnější než tento, a to počítáme roboty s raketometem i smažené krevetí hlavy chrlící krev.

NECOUREJTE SE: Chcete-li přežít boje s hlavními padouchy, musíte zjistit, na jakém místě obrazovky stát.

ZÁMEK NA PAŽI: Stiskem tlačítka ⊡ přinutíte zbraň střílet ve stále stejném směru - což se hodí především při honičkách, jako je tato.



BOK PO BROKU: Tenhle mechanický boss nechápe, že v nejlepším by se mělo přestat, a bude na vás útočit ze všech stran, dokud nezemře.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1. **TIMESPLITTERS 2**
   Na této úrovni by v současné době měly být všechny střílečky.
2. **CONTRA: SHATTERED SOLDIER**
   Fajn, je to sice hra starší než Metuzalém, ale aspoň je lepší než...
3. **GRADIUS 3 & 4**
   Další nevydařený pokus Konami vrátit se ke kořenům. My máme rádi retro, ale musí být dobré.

PSM2 VERDIKT

HRATELNOST
+ Jednoduchá a uspokojující anihilace mimozemšťanů...
- ... která vyžene váš krevní tlak až někam ke stropu.

GRAFIKA
+ Výborní a přihodně groteskní bossové.
- Hlavní postava a úrovně nestojí za moc.

ZVUK
+ Efektivní dunivé zvuky střelby.
- Pekelné kvílení kytar.

ŽIVOTNOST
+ Řekněme, že za den to opravdu nedohrajete.
- Možná to nebude tak dlouho trvat a rozšlapete disk.

CELKOVĚ
Dobrá, je to 'klasika', ale to byli i *Warlords Of Atlantis* - a dnes byste za ně asi nebyli ochotni zaplatit plnou cenu, že?

52

SLÁTANINA

VYDÁNÍ 14. ÚNORA

MORTAL KOM DEADLY ALLIA

„PO DLOUHÝCH LETECH MLČENÍ PŘICHÁZÍ NOVÝ, TŘÍROZMĚRNÝ DÍL“

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

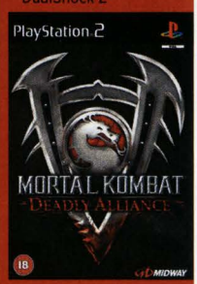
„SYMBOL BOJOVEK"

Let Mortal Kombat Begin! Po dlouhé době konečně můžete s hrdostí zase zařvat tuhle magickou větu.

RECENZENT: Jiří Pavlovský

INFO

- **TESTOVANÝ KÓD**
  PAL (Evropa)
- **VÝROBCE**
  Midway
- **VYDAVATEL**
  Midway
- **TYP HRY**
  Bojovka
- **ANGLIČTINA**
  Nepotřebná
- **PODPORA**
  2 hráči, paměťová karta, DualShock 2



DETAILY

- Dvacet tři bojovníků, včetně těch skrytých
- Každý z nich ovládá tři bojové styly
- Každý má jednu fatalitu
- Víc než šest set odemknutelných předmětů
- Dvě stě osmnáct speciálních misí

Mortal Kombat není ani tak hra, jako symbol. Pro někoho symbol bojovek, pro někoho symbol herního násilí. Taky byl _Mortal Kombat_ jednou z prvních her, která byla zfilmovaná - a rozhodně první (a na dlouhou dobu i poslední) hrou, která byla zfilmovaná dobře. A na tom nemění nic ani fakt, že pak následovala otřesná dvojka a podprůměrný seriál. Která hra se dokáže tímhle pochlubit? Která hra se dokáže pochlubit tím, že se její ústřední melodie stala hitem?

Mortal Kombat měl všechno, co dělá dobrou bojovou hru. Zajímavé postavy se spoustou chvatů, příjemné ovládání a temné a originální prostředí. Měl ovšem i něco navíc - Fatality. Ano, setřete slzu z oka při vzpomínce na vytržené páteře, probodaná a jinak zohyzděná těla. *Mortal Kombat* dal všem ochráncům zdravého vývoje mládeže pořádnou ránu do ledvin. Ale na druhou stranu byly i jiné možnosti, jak odrovnat soupeře. Kupříkladu ho pomocí Babalit změnit v malé roztomilé miminko, pomocí Animalit ve zvíře, či ho shodit do propasti nebo ho pomocí zvláště odporných Friendships zaplavit svou všeobjímající lásku. Opravdu síla.

Ale dost vzpomínek. Teď, po dlouhých letech mlčení, přichází další díl. Nový a třírozměrný.

KAPKY KRVE 3D

Vývoj se nedá zastavit a i staří mazáci, chtějí-li přežít, musí si v počítačové posilovně nechat své ploché 2D hrudníky obalit trojrozměrnou muskulaturou. Ani *Mortal Kombat* nebyl výjimkou. Sice se dlouho držel klasiky a hesla „dva rozměry a dost", ale nakonec ani on nedokázal odolávat tlaku okolí a hodil se do pucu. A musíme přiznat, sluší mu to.

Rozhodně vás můžu uklidnit. Nemusíte se bát, že byste přišli o svou dávku zdravého a výchovného násilí. S každou ránou do těla soupeře vytryskne tolik krve, že se zdá, jako byste bušili do bedny krevních konzerv. Za chvíli si můžete zpívat „Singing in the Rain" a tančit v kalužích šarlatové tekutiny. Taky soupeř je za chvíli rudější než ruská vlajka. A tak to má být. Navíc jsou postavy dobře prokreslené a co se týče pohybů, tak přecházejí z jednoho úderu do druhého úplně plynně. Hotový balet. Krkavčí jezero.

PROTÁHNI SE: Tak tenhle bojový chvat doma určitě nezkoušejte. Tohle děvče už to nerozchodí.

Hráče permanentní nadržence asi potěší, že se dívkám při boji hýbe poprsí - a to docela mohutně. Až tak, že to vypadá, jakoby coby vycpávku podprsenky používaly pudink.

Co se týče prostředí, tak stejně asi nebudete mít moc velký čas ho sledovat. Sice jsem v něm zatím nenarazil na oblíbená propadliště vystlaná hroty oštěpů, ale já hrál beta verzi - co já vím, třeba je ještě do finální verze stihnou dát. Jinak celkem pohoda. Vzhledem k zaměření hry se všechny souboje odehrávají v chrámech a podobných fantasy kulisách, takže na střechu mrakodrapu či opuštěné parkoviště nezabrousíte. Ale proč si taky pro jednou neužít půvabů venkova?

BOJ! BOJ!

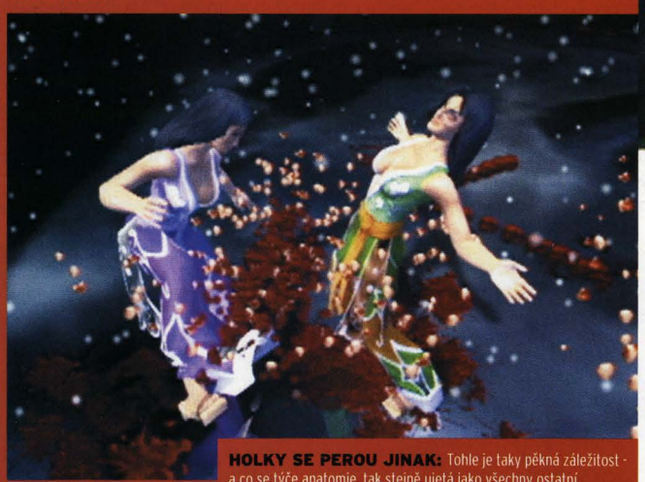
Přechod do třetího rozměru není jenom vizuální záležitost. S ním přichází i daleko větší možnost strategizování. Před zdánlivě nevychytatelnými útoky teď můžete jen suše ustoupit stranou - ovšem musíte ▶

PADNI NA KOLENA, ČERVE!: Někdy je nejlepší způsob, jak se vyhnout ráně, odhodit hrdost a odkutálet se z dosahu.

MĚLA BÁBA ROBOTA: Nebojte, pod touhle tvrdou slupkou je člověk jako my. Stejně jako my krvácí - a to hodně. Nebo, že by to byl olej?

FATÁLNÍ FATALITY

„Finish him" hulákají sadisti, což zase huláká sadistický komentátor a vás samozřejmě ani nenapadne, abyste mu kazili radost. Od téhle vás dělí jenom pár tlačítek na ovladači od krvavého zážitku.



HOLKY SE PEROU JINAK: Tohle je taky pěkná záležitost - a co se týče anatomie, tak stejně ujetá jako všechny ostatní.

SLEPIČÍ DRŮBKY: Věřte mi, nechcete vědět, co se stalo té ubohé dívce. Radši se to ani nesnažte domýšlet.

počítat i s tím, že to samé může předvést protivník. Taky kolem sebe můžete kroužit jako dva baleťáci, když vás to bude bavit.

Tohle znamená jednu věc - s prostým mačkáním tlačítka ⊗ si nevystačíte. Budete se muset učit komba a hledat nejspolehlivější sestavu útoků. A k tomu patří ještě jedna lahůdka.

Každá postava má několik bojových stylů, mezi kterými můžete ve víru boje přepínat. Z toho vyplývá, že můžete polovinu boje kopat do soupeře zběsilými otočkami - a ve chvíli, kdy už si na tuhle strategii zvyknete, najednou přeskočíte z Taekwonda na styl Opilého mistra a máte ho na lopatě. A to už ani nemluvím o tom, že můžete z kapsy vytáhnout meč (patrně skládací) a férový souboj změnit na krveprolití... tedy za předpokladu, že soupeř okamžitě neudělá totéž, čímž nepříjemně vyrovná šance.

Jen tak na omak něco ze stylů: Drunken Fist, Mi Zong, Jojutsu, Tang Soo Do, Escrima, Kenpo, Hapkido, Pi Gua, Tai chi, Karate, Jet Kune Do, Mantis. Většina z těch jmen mi spíš připomíná chody v čínské restauraci („dal bych si jedno Hapkido - a s knedíkem."), ale ve hře fungují spolehlivě a za chvíli nebudete potřebovat ani nápisy na spodním okraji obrazovky,

„POSTAVY JSOU DOBŘE PROKRESLENÉ A PŘECHÁZEJÍ Z JEDNOHO ÚDERU DO DRUHÉHO ÚPLNĚ PLYNNĚ."

SMÍM PROSIT?: Račte vstoupit na parket. Povinná je kravata, smoking, meče, ohnivé koule a rány pěstí.

CHYŤ A NEPUSŤ: Každý z bojovníků má své způsoby, jak si poradit s protivníkem v sevření. Takhle to dělá Quan Chi.

POŠMÁKNI SI NA BOLESTI

Vraž soupeři meč do ledvin a asi už jen těžko bude mít dost síly na to, aby vám tuhle prasárnu oplatil. Alespoň když to uděláte počítači (což máte šanci jen na nejmenší obtížnost, jinak takový pokus snadno vykryje) - co se týče her dvou hráčů, tak můžou rychle skončit dvěma propichnutými ubožáky, kteří závodí, kdo dřív vykrvácí.

TANEC NA LEDĚ: Mít nůž zabodnutý do nohy, to musí bolet. Pokud si to chcete vyzkoušet, tak potřebujete jenom nůž a nohu. Raději ne vlastní.

PINHEAD POZDRAVUJE: Háky v hlavě? Jestli se dozví vrchní cenobita, že mu někdo ukradl jeho specialitu, čeká tvůrce hry peklo.

RÁNA DORÁŽEČKA: Jakmile Scorpion dopadne, tak by měl hráč hned začít přemýšlet, jakými tlačítky se spouští fatality.

PODLÝ ÚTOK: Člověk by se neměl k soupeři obracet zády - i když jsou to pěkná záda. Ne nadarmo má Quan Chi pod jménem napsáno „padouch".

STAŘÍ ZNÁMÍ: Kano i Johnny Cage se vrací. A s nimi i Sonya, Sub Zero, Scorpion a další a další.

NEMEČ: Meč není pro ořezávátka. Některé rány s ním vás bolí ještě pár desítek let po smrti.

PÉRÁK: Trochu podobné Scorpionovým trikům. Ovšem tenhle hoch používá zřejmě bungeejumpingová lana. Za chvíli se vrátí zpátky.

abyste je od sebe rozlišili. Ze zbraní můžete přijít k meči, ke dvojici velkých nožů, nunčakám a třeba i roztomilým hákům, které můžete zaseknout soupeři do hlavy a hezky si ho přitáhnout. K mým oblíbeným zážitkům ze hry patří scény, kdy někomu vrazíte meč do břicha, necháte ho tam a sledujete, jak z něj pomalu uchází krev a život (ale to neznamená, že byste do něj měli přestat kopat).

A jak tak koukám, ještě jsem se vůbec nezmínil o kouzlech! Samozřejmě, každá postava má svou sestavu magických triků. Sub Zero kupříkladu dokáže soupeře zmrazit a pak se na něm prohánět jako snowboardu.

Ale pozor! Občas, mezi jednotlivými souboji na vás může vybafnout nějaký speciální úkol. Kupříkladu přesekněte rukou svazek bambusů. Můj bijec, velký zlý kouzelník Shang Tsung se rozpřáhl a vší silou udeří. Bambus vydržel, ruka ne. Smích publika a Shang Tsung se s omluvným výrazem plíží ze scény.

A pak se mu má člověk divit, že je vraždící psychopat.

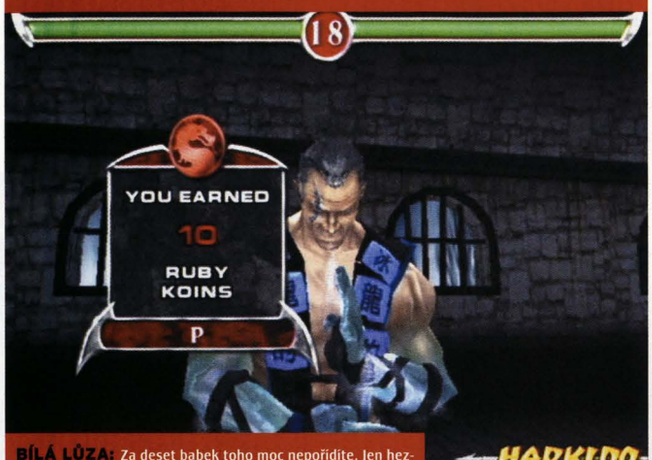
LEDOVÉ KRÁLOVNY: V některých arénách můžete do hry zapojit i prostředí. Třeba tady můžete rozbíjet rampouchy.

PERLIČKA

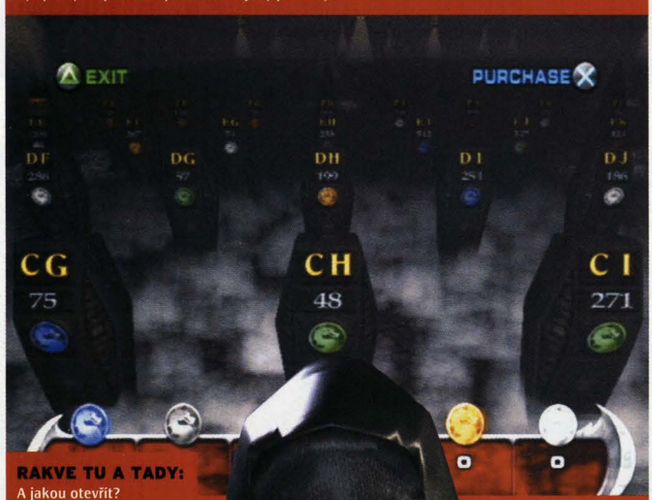
Trademark *Mortal Kombatu* - hyperbrutální „fatality" - zvedl násilí ve hrách v raných devadesátých letech o hodný kus výše. Díky tomu se *Mortal Kombat* stal totálním hitem jak na automatech, tak na pravěkých počítačích - a díky tomu taky přivolal na firmu Nintendo hněv bedlivých cenzoru. V té době byl *MK* tím, čím je dneska třeba *GTA* - a to včetně popularity.

PŘÍBĚHY Z KRYPTY

Máte přesně 676 rakví, které čekají na vaše otevření. A v každé (nebo skoro každé) na vás čeká nějaký bonus. V některé je to jen rada, ve které rakvi je co zajímavého, někdy pár peněz na přilepšení, ale tipli bychom si, že tak šest set bonusů by se tu našlo.



BÍLÁ LŮZA: Za deset babek toho moc nepořídíte. Jen hezky zpátky do práce, ať přinesete nějaký pořádný balík.



RAKVE TU A TADY: A jakou otevřít?

AJ, KIDO: Konečně styl, který poznávám. Aikido. A řekl bych, že to s ním Kano docela umí - alespoň podle názoru Johnny Cagea.

MALÝ PYROMAN: Tolikrát jsme mu říkali, aby si nehrál se sirkami, ale on ne, pořád škrtal, pořád škrtal a takhle to dopadlo.

PŘIBALTE SI DO KUFRU: Ať preferujete jakýkoliv styl, speciální hmaty se vám hodí.

ODMĚNA ZA DOBROU PRÁCI

Žádná bojovka už si dneska nevystačí jen s ringem a skupinou zápasníků. Aby vám hra zůstala dlouho, déle než chuť žvýkačky z reklamy, je nutné ke hře něco přihodit. Něco, co můžete otvírat, objevovat - s čím prostě můžete blbnout ještě dlouhou dobu poté, co porazíte finálního bosse. Tak se podíváme, co nám nabízí *Mortal Kombat*.

Arcade je klasika, základ, ve kterém procházíte příběhem. Stejně tak vás asi nevyklepe z trenek kategorie Versus, v níž si to můžete rozdat se svým přítelem (anebo, jak hra doporučuje, s nepřítelem). Practice taky asi nemusím představovat: aréna, v ní vy a váš obětní beránek, a můžete si na něm začít cvičit údery.

Konquest už je mnohem zajímavější (a to nejen tím, jak jsou tvůrci hry důslední ve své zakořeněné averzi k písmenu c). V tomhle skvělém tutorialu kráčíte jako potulný žák bojových umění od doja k doju a v každém se (za doprovodu komentářů jako z nějakého starého hongkongského kung-fu filmu) naučíte zase něco nového a užitečného - a navíc za to ještě dostáváte prachy. Nejdřív je to hodně jednoduché, postupně se začínáte šprtat i složitější triky a náročná komba. Skoro každému úderu je věnován prostor - k některým se dozvíte i legendu, něco o vzniku bojového stylu, jehož je součástí - a samozřejmě, musíte ho nakonec zvládnout na jedničku, jinak se nedostanete dál. Nevzpomínám si, že bych někdy viděl lepší způsob tréninku.

A už se blížíme k finále a k ohlášeným odměnám za dobře odvedenou práci. Když si vytvoříte postavu (a zakódujete si ji, aby vám s ní nehrál mladší bratr a nenechával se schválně mlátit, aby vám udělal před počítačovýma figurama ostudu),

JAXE MÁTE?: Bohužel v nové verzi ztratil Jax svou fatalitovou schopnost utrhávat končetiny a na místo toho jenom rozšlapává hlavy.

tak můžete vstoupit do „The Krypt“. Je to obrovská, nedozírná místnost plná rakví. A vy je za své vydělané prachy můžete otvírat. Tuším, co si řeknete. „Proč bych měl za své těžce vymlácené peníze otvírat nějaké rakve? Když budu chtít, skočím si na Olšany a mám to zadarmo.“ No to ano, jenže na Olšanech se v rakvích skrývá maximálně nějaký vytuhlík - kdežto tady v nich najdete hotové poklady.

A NYNÍ TO NEJDŮLEŽITĚJŠÍ

Ano, tady najdete odpověď na otázku, která vám celou dobu určitě vrtá hlavou. Je v téhle hře i Jirka Krampol? Můžu vás uklidnit - není! Ačkoliv ve hře narazíte na velmi děsivé fatality, tak na tuhle ani tvůrci hry neměli žaludek.

Ale jinak, pokud zvládnete tu správnou sestavu hmatů, tak si fatalit určitě užijete. Má oblíbená je ta, ve které Sonya otráví soupeře a zatímco ten klečí na zemi a zvrací krev, skočí mu na záda a hlava uletí jako zátka z šampusu. Hezké. Škoda jen, že se do nového *Mortal Kombatu* nedostaly i Babality a spol.

Abychom to dlouho neprodlužovali, řekněme si rovnou, že *Mortal Kombat: Deadly Alliance* je více než čestným přírůstkem do kombatácké rodiny. Gratulujeme tatínku, narodilo se vám krásné a zdravé miminko. Ale... co to dělá s tím skalpelem... Chyťte ho někdo! Zavolejte poli... Áááááááááá! PSM2

„OTEVŘENÍ KAŽDÉ RAKVE STOJÍ JINOU ČÁSTKU PENĚZ A NIKDY NETUŠÍTE, CO JE UVNITŘ.“

Otevření každé rakve stojí jinou částku peněz a nikdy netušíte, co je uvnitř. Může jít o nějakou milou ptákovinu, jako jsou třeba náčrtky arén či nové oblečení, ale občas se mezi nimi objeví i lahůdky, jako je třeba film o výrobě hry, dokument o dějinách *Mortal Kombatu* či hudební klip Immortal od skupiny Adema. Vrcholem mých objevů je zatím fotka Sonyi v plavkách, která se stala mou oblíbenou a mazlím se s ní teď každou noc před usnutím.

PŘÍMÝ ÚDER

Mix tří různých bojových technik je opravdu parádní. Nejdřív soupeře chvíli zpracováváte pěstí či dolní končetinou, pak, než se stačí vzpamatovat, překliknete, vytasíte meče a sek! A bod! A krev stříká a stříká...

PŘÍPAD PRO DOKTORA JÁNSKÉHO: Pokud nesnášíte pohled na krev, tak na tuhle hru radši ani nemyslete a rychle otočte stránku.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1 **VIRTUA FIGHTER 4**
I když tady nestříká krev, nabízí tahle hra dokonale propracovaný bojový systém.

2 **MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE**
Krev a totální násilí - a navíc i hodně dobrá grafika a různorodé styly boje.

3 **MARVEL VS CAPCOM**
Pro ty, kteří dávají přednost dvěma rozměrům. Přesto je tenhle souboj titánů docela zajímavý.

PSM2 VERDIKT

HRATELNOST
+ Různá komba a bojové styly.
- Co vytknout? Možná jen, že některé jednoduché údery jsou silné.

GRAFIKA
+ Dobře vykreslené postavy a solidní pozadí.
- Kulisy nemají výraznější nápad.

ZVUK
+ Řev, úpění, stříkání krve, nářek - paráda.
- Toho „komentátora“ tam mají snad už od jedničky.

ŽIVOTNOST
+ Spousta rakví, které se dají otevřít.
- Konquest se po čase začíná opakovat.

CELKOVĚ
Proti téhle hře se nedá říct křivého slova. Zábavná, brutální, nápaditá, vymakaná - prostě bojovka, jak má být.

85

NESMRTELNÉ

VYDÁNÍ V PRODEJI

THE SIMPSONS SKATEBOARDING

Tuhle hru naprogramoval tým, který se jmenuje Code Monkeys. Své jméno si zvolil opravdu trefně. Jsou to programátorské opice. Přinejlepším...

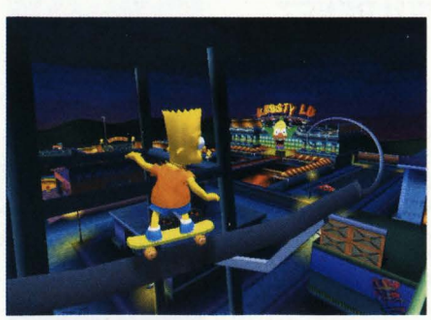
RECENZENT: Jan Modrák

Hmm. Možná bude lepší přenést se do studia a nechat to na Kentovi Brockmanovi. Kente? „Ne, tohle po mně nechtějte. To je hrůza. Učiněné šílenství!" Jak podivné. Zase je to na nás. Ach jo... *Simpsons Skateboarding* je děsivá hra. Ne děsivá ve smyslu „podívejte se, jak komicky primitivní to je", ani ve smyslu „20 minut zábavy, co také jiného čekáte, je to se Simpsonovými", ale ve smyslu, kdy nenávidíte lidi, kteří propůjčili Electronic Arts licenci, programátory, kteří hru udělali, a toho idiota, který vám ji prodal.

Po historii her s nejslavnější americkou rodinou (*Simpsons Wrestling* na PSone, *Simpsons Road Rage* na PS2 - obě přinejlepším průměrné hry) jsme toho zas tak moc nečekali. Jen poctivou a jednoduchou hru, která bude alespoň matně zábavná. Ale tohle? To je stěží zábavné! Odmysleme si teď, že je to zcela bezostyšná vykrádačka *Tony Hawk's* (struktura misí spočívá ve sbírání předmětů). To by bylo to nejmenší. Je tu ale tak malý smysl pro rychlost a kontakt se zemí, že je naprosto nemožné odhadnout, jak vysoko jste vyskočili, natož úspěšně dopadnout. Navíc je doslova zrůdně jednoduché nastřádat body neustálým grindováním po obrubníku. Motivace? Nulová. Požitek? Mínusový.

Pozadí vypadá, jakoby ho kreslil Ralph Wiggum, a animace zřejmě zařídil Ned Flanders. Těžko jsme mohli očekávat 2D animaci jako v seriálu, ale i 3D modely mohou vypadat lépe než gumový Bart, kterého můžete za pár korun koupit na tržišti. Auta jezdící po Springfieldu vypadají jako velké krabice a slovo textury autoři skoro jakoby neznali a o efektech se jim nezdálo ani ve snu. Ulice vypadají placatě a nemastně. Ostatně, většinou máte pocit, že už se všichni odstěhovali a zbyli jste tam sami. A namluvení? Sice ho provedli skuteční herci dabující originální americkou verzi, ale naprosto děsně. Zřejmě na to měli pět minut v průběhu přestávky na kafe mezi dabováním televizních epizod. Hlášek je opravdu málo a opakují se snad každých deset vteřin. Děs a hrůza.

A tak je to se vším. Považuji za jeden ze svých největších herních výkonů, že jsem hru dojel až do odemknutí všech devíti (devíti!) postav. Díkybohu, vy tak dlouho trpět nemusíte. Doufejme, že si Matt Groening příště více rozmyslí, komu svěří svou fantastickou licenci, popřípadě se na hře bude sám podílet. *Simpsons Skateboarding* je naprosto ohavná a zavrženíhodná hra. **PSM2**



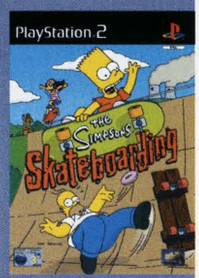
JEN DO TOHO: V úrovni odehrávající se v základní škole vám do toho kecá Skinner. Není divu.

TEMNÝ BART: Pro správnou otočku musíte vykroutit páčku o 360°. Že je to nepřesné? My to víme, nám to neříkejte!

MARGE TO MÁ UŠITO: Jen velmi zřídka vás něco zaujme. Zde například vidíte v pozadí Barneyho matku. Opravdu?

INFO

- **TESTOVANÝ KÓD**
  PAL (Evropa)
- **VÝROBCE**
  The Code Monkeys
- **VYDAVATEL**
  Electronic Arts
- **TYP HRY**
  Sport
- **ANGLIČTINA**
  Nepotřebná
- **PODPORA**
  1-2 hráči, DualShock 2, paměťová karta



DETAILY

- **Režimy Freeskate, Skate Fest, Contest, Skillz School a H-O-R-S-E**
- **Multiplayer pro dva hráče najednou**

PERLIČKA

- Mnoho postav ze seriálu je pojmenováno podle hlavních ulic v americkém městě Portland, kde vyrostl autor Matt Groening. Až tam zavítáte, nedivte se, že budete stát v ulici Flanders, Lovejoy nebo Kearney.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1. **BMX XXX**
   Chcete-li se smát, ale při tom si také alespoň trochu slušně zahrát, zkuste tohle.
2. **SIMPSONS ROAD RAGE**
   Druhá hra s licencí Simpsonových také nedopadla dobře, ale stále lepší...
3. **SIMPSONS SKATEBOARDING**
   Propadák. Nejhorší simpsonovská hra všech dob. A to je co říct!

PSM2 VERDIKT

HRATELNOST
+ Solidní nabídka režimů a multiplayer pro 2.
- Neoriginální úkoly, špatné ovládání, chyby...

GRAFIKA
+ Je to naprosto plynulé...
- ...proč asi? Hnusné animace a ošklivé prostředí.

ZVUK
+ Skromná, i když poslouchatelná hudba.
- Naprosto děsivé namluvení. Kde jsi, Dejdare?

ŽIVOTNOST
+ Pod kafem vydrží i několik let.
- Tohle vás znudí do hodiny. Garantujeme!

CELKOVĚ
Nejhorší skateboardová hra všech dob. Nejhorší simpsonovská hra všech dob. Electronic Arts, prosíme, už nás netrapte!

09

D'OH

PRÁVĚ VYCHÁZÍ
NOVÝ FILMOVÝ ČASOPIS

PLNOHODNOTNÉ DVD ZDARMA: ČESKÁ PREMIÉRA FILMU ELITA

ZDARMA

DVD film Elita
zábavný CD-ROM
comics

VYDÁNÍ V PRODEJI

SOS: THE FINAL ESCAPE

Chcete vědět, jaké to je probudit se uprostřed zemětřesení?

RECENZENT: Ryan Butt

Jak jsme doufali, *Zettai Zetsumi Toshi* je konečně na světě i v PAL verzi. Co všechno se však změnilo od dob, kdy nás tato katastrofická hra poprvé uvrhla do řítící se budovy? No jasně, například teď už budeme rozumět rozhovorům. A obě hlavní postavy teď z neznámých důvodů vlastní krásně bílé obličeje.

Hra se odehrává ve velkoměstě ne nepodobném New Yorku, kde právě probíhá zemětřesení. Vy hrajete za novináře Keitha, který je právě na cestě do práce, když se najednou probudí z bezvědomí v troskách svého auta, které se blíží k okraji mostu. Musíte se rychle dostat ven, zorientovat se a pokusit se dostat pryč z probouzejícího se pekla. Právě zemětřesení v hlavní roli směřuje scénář nezadržitelně k akční adventuře. Ovšem místo bojů proti známým a viditelným přišerám vás čeká souboj s neustálými otřesy, které vám odsávají energii tím, jak vám neustále podrážejí nohy. Jediný způsob, jak se bránit, je v pravou chvíli se přikrčit. Navíc vám kolem hlavy sviští padající kusy omítky, nebo v horším případě, celé kanceláře, které se ovšem většinou vaší hlavě nevyhnou. Než si na hru zvyknete, bude to chvíli trvat - zvláště když budete často na místě, kde byste být neměli a na hlavu vám padne kus dobře odvedené zednické práce. Ale brzy budete do děje vtaženi, hlavně díky jeho nečekaným zvratům.

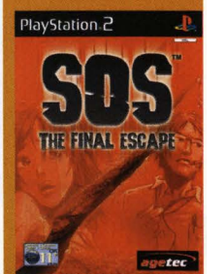
Dobře funguje také systém předmětů, který se od jiných akčních adventur značně liší. Nepoberete nekonečné množství věcí, takže si budete muset rozmýšlet, co má cenu s sebou tahat a co je lepší zahodit. Navíc nemusíte sbírat všechny předměty - třeba pochodně a ramínka na šaty (potřebné ke sjíždění elektrického vedení). Můžete si je totiž vytvořit spojením věcí, které u sebe máte. Tato možnost někdy výrazně ušetří tolik nezbytné místo v batohu. Mazané.

Systém vlastního zdraví je také pojat novátorsky, aby odpovídal námětu. Hned na začátku do hry vstupujete zle pošramoceni z počátečního zemětřesení, která vám ubralo mnoho sil. Takže pokud nechcete zpomalit svůj pohyb, nebo se dokonce plazit, musíte pít. Tato činnost vám také

„PRÁVĚ ZEMĚTŘESENÍ V HLAVNÍ ROLI SMĚŘUJE SCÉNÁŘ NEZADRŽITELNĚ K AKČNÍ ADVENTUŘE."

INFO

- **TESTOVANÝ KÓD**
  PAL (Evropa)
- **VÝROBCE**
  Irem Software
- **VYDAVATEL**
  Agetec
- **TYP HRY**
  Akční adventura
- **ANGLIČTINA**
  Nenáročná
- **PODPORA**
  1 hráč, paměťová karta



DETAILY

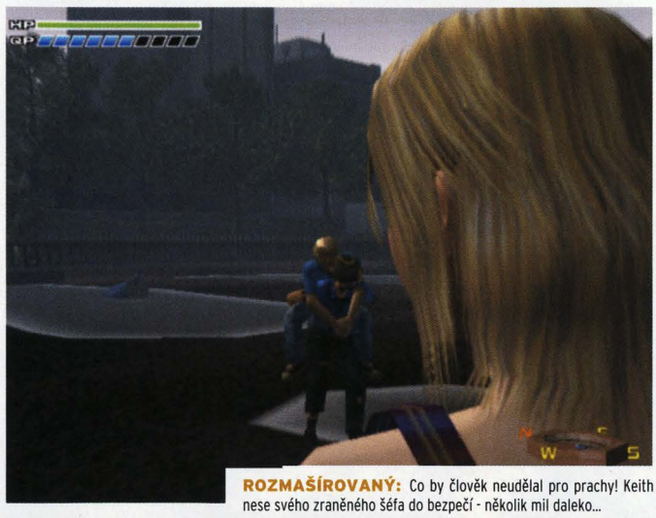
- Několik dělení děje, o kterém rozhodují rozhovory
- Nové vybavení, které lze sbírat, jako klobouky, rukavice, brýle a dokonce komediální převleky jako falešný nos s knírem
- Zábavné sexuální touhy postav, poskakujících při otřesech několik centimetrů nad zemí

PŘÍMÝ ÚDER

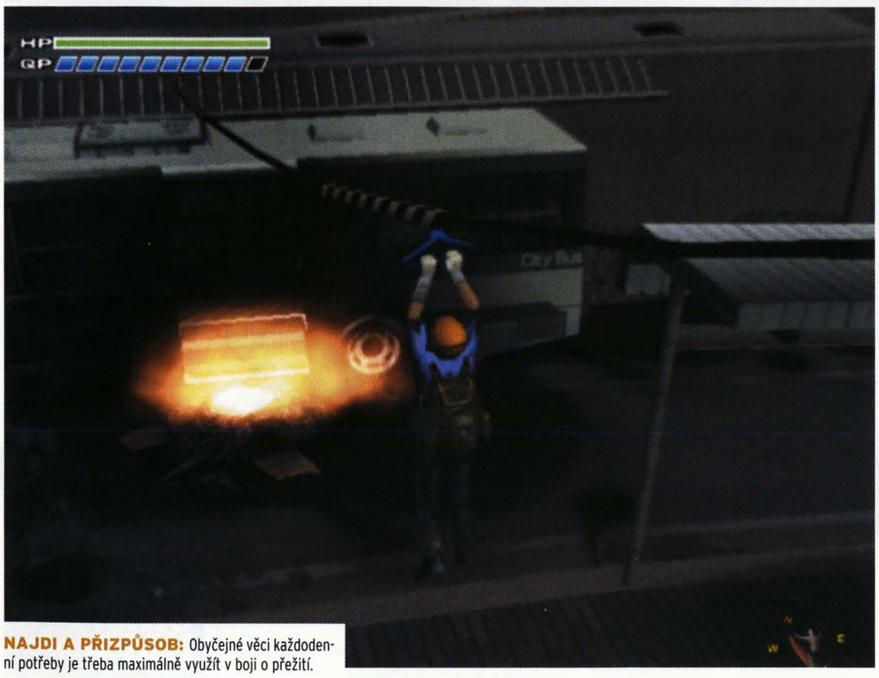
Už když jste nuceni uniknout z hroutícího se mostu a sledovat, jak se okolí pomalu mění, dojde vám, že tahle hra je trochu jiná...

RÁDIO AKTIVNÍ: O postupu zemětřesení vás velmi přesně informují krátké zprávy...

PEDAL GEAR SOLID: Hra vás v jednom kuse překvapuje, třeba když si vypůjčíte bicykl.



ROZMAŠÍROVANÝ: Co by člověk neudělal pro prachy! Keith nese svého zraněného šéfa do bezpečí - několik mil daleko...



NAJDI A PŘIZPŮSOB: Obyčejné věci každodenní potřeby je třeba maximálně využít v boji o přežití.

průběžně doplňuje síly a zdraví. Další mazanost.

Poslední kousek je trochu bizarní. Při svém bloudění po hroutícím se městě můžete sbírat i další, obyčejnější věci, jako jsou klobouky, sluneční brýle, rukavice nebo deštníky. To všechno můžete použít, abyste svou postavu ozvláštnili. V zoufalé situaci se tak alespoň trochu zasmějete. Komediální prvky se nejsilněji projeví ve chvíli, kdy máte možnost následovat Karen do jejího bytu, kam se jde převléknout. Když počkáte venku, můžete provést speciální maskovací akci, nasadit si falešný nos a knírek, postavit k oknu žebřík a šmírovat. Takové nápadité výstřednosti jsou pepřem, který sice není důležitý, ale dodá jídlu správnou chuť.

Když jsme kdysi dávno bloudili japonskou verzí hry, zdálo se nám, že je hrozivě přímočará a prostá. Teprve teď zjišťujeme, že tomu tak není. Cesta se na několika místech dělí, někdy se vám vyplatí spolupracovat s ostatními uprchlíky, jindy je lepší se jim vyhnout. Nicméně hlavní slabina verze NTSC nezmizela - automatické skákání. Výskok neovlivňujete tlačítkem, spouští se automaticky, když se přiblížíte k okraji nějaké plošiny. Příliš často však tento systém zklame a smrti je jedno, kdo udělal chybu.

SOS: The Final Escape je v každém případě opravdu napínavou variací na akční adventuru prošpikovanou humorem a drobnými náznaky lovestory. Stejně jako film *Zemětřesení* s Charltonem Hestonem nezkazí ani slabší triky a nepřesvědčivé herecké výkony, tak ani *SOS* neutrpí drobnými chybami vážnější újmu. **PSM2**

PERLIČKA

Existuje ukrytá místnost, ve které lze nalézt plno balíčků první pomoci, helmu a kompas. Vše, co musíte udělat, je vejít do Karenina domu a zkusit dosáhnout vodovodu v podzemí během 2 minut a 30 vteřin. Pak se vám komnata otevře.

RÁJ UCHYLÁKŮ

Komická linie příběhu se nejvíce odvíjí od sexuální přitažlivosti mezi dvěma hlavními postavami. V jednu chvíli vás Karen požádá, jestli byste mohli slézt po žebříku první a nedívali se přitom nahoru, protože ona „na sobě nemá... ehm..." Takže pokud jste ještě vzrušení z těch prasečinek, které nabízel *MGS2*, pak se raději trochu uklidněte, tady je toho snad ještě víc!

NEMRAVNÉ POHLEDY: Můžete ji mlsně okukovat, ale jako slušní hoši byste měli jen cudně odvrátit zrak.

PĚKNÉ BOTY: Když se tak člověk plazí závoji kouře z hořících budov, těžko odolá zajímavému výhledu.

BYSTRÉ OČKO: Přidejte k tomu hluboké dýchání a můžete si užívat dobrého šmíráckého pocitu.

DOST, SPROSŤÁCI: Nemůžete po nás chtít, abychom vám přinesli všechno na zlatém podnosu.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1 **GTA: VICE CITY**
Můžou se vám stát horší věci než mizerný zemětřesení.

2 **ICO**
Yorda by jistě rád občas zavolal Karen a provedl ji po některých zajímavých úsecích svojí hry.

3 **SOS: THE FINAL ESCAPE**
Po všech stránkách zlomové, ale otřesné ovládání a seizmická grafika to kazí.

PSM2 VERDIKT

HRATELNOST
+ Skvěle promyšlené a překvapivě rozmanité.
- Na některých místech nejde o umění, ale o prostý pokus - omyl.

GRAFIKA
+ Některé skvělé momenty jsou jako živé.
- Místy nedokonalé detaily a přehnaně používané zpomalení.

ZVUK
+ Opravdu hrůzostrašné zvuky bortícího se města.
- Nekvalitní hlasy a slabá hudba, nenavozuje atmosféru ani nic jiného.

ŽIVOTNOST
+ Různé dějové linie a sedm možných konců.
- Možná se vám nebude chtít projít si tím víckrát než jednou.

CELKOVĚ
Vyvážená, napínavá a místy velmi zábavná akční adventura, která si zaslouží vysoké postavení na Richterově stupnici.

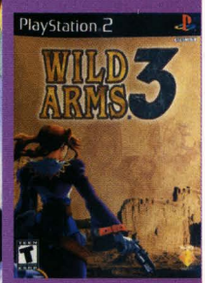
81

NATŘÁSÁ SE

KRESLENÝ KOČÁR:
Spojovací scény jsou dělané jednoduchou animací, což je trochu laciné.

INFO

- **TESTOVANÝ KÓD**
  PAL (Evropa)
- **VÝROBCE**
  Media Vision
- **VYDAVATEL**
  Ubi Soft
- **TYP HRY**
  RPG
- **ANGLIČTINA**
  Nenáročná
- **PODPORA**
  1 hráč, paměťová karta, DualShock 2



DETAILY

- 12 vynálezů zvaných Nástroje, které vám umožňují pracovat s věcmi z okolí
- Uklidňující minihra v zahradě. Docházejí vám léčivé bobule? Vykolikujte si pozemek a začněte sbírat.

VYDÁNÍ V PRODEJI

WILD ARMS 3

Pozdravte pistolnickou mámu a její bandu ztroskotanců.

RECENZENT: Jonathan Bryant

Zaprášená ponča a melodie Ennia Morriconeho. Zrádní bídáci kontrolují čas na svých kradených kapesních hodinkách. Město duchů ukryté v hlubokém kaňonu, kde vaše jméno nikoho nezajímá... Jestli se *Wild Arms 3* inspirovaly westernem, pak rozhodně jeho spaghetti verzí.

Ale pánové mexikánci, nečekejte žádné pikantní fazole na cibulce. Tohle není interaktivní verze filmu *Pro hrst dolarů*, ale spíš alternativní realita ve stylu *Wild Wild West* - ovšem bez beznohého Kennetha Branagha a mizerného scénáře. Výsledkem je prostředí, které by lehce zapadlo do kteréhokoliv dílu *Final Fantasy*, kdybyste si tedy odmysleli mechanické ranče (fungující jako místa pro ukládání pozice), mayské pyramidy naplněné po okraj poklady a přišery. Když už tady mluvíme o slavné sérii od Square, ve které vystupují vesmírné lodě a polobožští avataři, *Wild Arms* nabízí poněkud jinou alternativu, která se opírá hlavně o výběr předmětů a zbraní.

Každý ze čtveřice, jež tvoří vaši skupinu (hodinový úvod hry patří právě jim) je od začátku

„JESTLI SE *WILD ARMS 3* INSPIROVALY WESTERNEM, PAK ROZHODNĚ JEHO SPAGHETTI VARIANTOU.“

PŘÍMÝ ÚDER

Zbraně nejsou moc výkonné, ale jejich vylepšování skrývá solidní možnosti. Navštivte zbrojíře, který vám vaši vražednou hračku vylepší. My se soustředujeme na kritické zásahy.

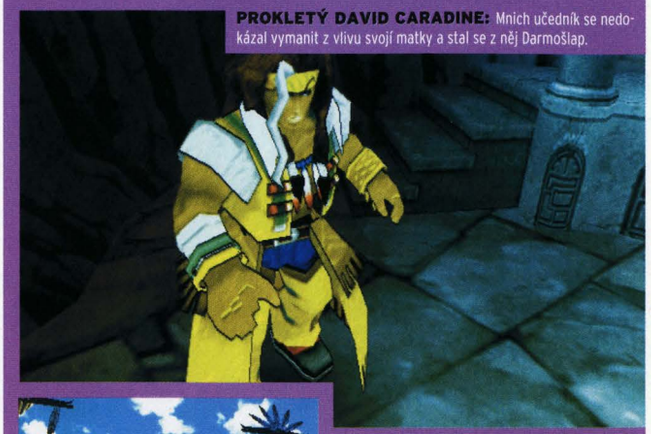
VYVOLÁNI K MILOVÁNÍ: Jedním z vašich prvních úkolů je probuzení čtyř ochranných elementálů, kteří budou bojovat po vašem boku.

ČÁRY MÁRY: Všichni jsou schopni provozovat Arkánová kouzla, ale někteří mají k magii blíž než jiní.

RÁNA DO BERÁNA: Tenhle srandovně pojmenovaný chlapík Janus Kaskáda se pokouší přemoci váš tým v bitvě o poklad.

ZARPUTILÍ PARTAJNÍCI

Vaše skvělá čtyřka nemá takovou mimiku jako postavy z *FF10* a jejich životopis je dosti povrchní, ale zato budete vtažení do malého vnitřního vesmíru jejich vzájemných třenic. Je nezvyklé, že partu vede optimistická žena a ne zmatený a neschopný mladík, jak bychom čekali od takovéhle hry. Ale tento prvek je spíš osvěžující než rušivý.



PROKLETÝ DAVID CARADINE: Mnich učedník se nedokázal vymanit z vlivu svojí matky a stal se z něj Darmošlap.

VIRGINIA MAXWELLOVÁ: Odvážný sirotek, který vede váš tým. Ale mezi ní a Jetem vyrůstá nebezpečný konflikt...

CLIVE WINSLETT: Oblíbenec PSM2, gentleman mezi lovci odměn a nejtvrdší člen skupiny.

JET ENDURO: Stále sveřepě odmítá spolupráci a hledá způsob, jak dělat věci po svém.

PERLIČKA

O prvenství v soutěži Divoké zbraně soutěží hned několik lidí, počínaje palestinskými sebevrahy a konče americkou letadlovou lodí. Zatím však má k vítězství nejblíže Saddám Husajn, který však vehementně odmítá své soutěžní příspěvky odhalit světu.

„CELEK JE SPÍŠ PROSTŠÍ, SOUSTŘEDĚNÝ NA SVIŽNÉ MAČKÁNÍ TLAČÍTEK.“

vybaven zbraní a až třemi Nástroji, které různými způsoby ovlivňují okolní prostředí. Můžete třeba narazit na zamčené dveře, na jejichž straně stojí dvě zhaslé svíce. Vše, co musíte udělat, je přepnout se na Virginu, která umí pomocí svých náramků zapálit oheň. Pak jen rozhoří knoty a... sezame, otevři se. První, na co v podzemí narazíte, budou právě takové prosté hádanky, ale později (až získáte více nástrojů) bude nalezení cesty ven stále těžší.

Další součást hry, která z ní dělá netypické RPG, je jakýsi radarový vyhledávací systém. Narozdíl od většiny her na hrdiny není na mapě nic označené, takže vám nezbývá než dát na rady vesničanů, vyrazit do pustiny a se stisknutým ⓡ čekat, dokud se na obrazovce něco neobjeví. Nejdřív to vypadá jako zajímavá alternativa, ale za chvíli vám to začne lézt na nervy, když budete stále narážet na bloumající monstra. A ta jsou druhou velkou slabinou *WA3*.

Vaši chlapci a dívky se budou muset obejít bez čepelí, mají jen různé přerostlé pistole a pušky, které mohou tak dlouho vylepšovat, až se z nich stanou rakety Tomahawk. Postavte tyto atraktivní zbraně proti poněkud tradičnějším formám útoku (třeba vyvolání démona) a máte před sebou komplexní bojový systém, který vás nutí neustále zvažovat, na koho si můžete troufnout. Bohužel jsou bojová setkání, která vás čekají, dost podobná. Nic, co bychom dávno neznali.

Kde *Grandia 2* naplno prozradila přítomnost bestie v blízkosti postav tím, že ji zobrazila na obrazovce, tam *WA3* jen naznačuje. Když se nad vaší cestující postavou objeví vykřičník, znamená to, že se přiblížila k nějaké nestvůře. Kontaktu se můžete vyhnout rychlým stiskem ◎. Ale když to budete dělat často, váš „stykoměr“ se unaví a vy budete stejně nuceni se s někým utkat, bez možnosti výběru.

Při prvním pohledu na hru vás napadne, že nepřináší nic jiného než několik variací na známé téma. Ale *Wild Arms* jsou hlavně praktickým a tak trochu arkádovým RPG. I když na rozsáhlá menu patřící k RPG jako uniforma přeci narazíte, celek je spíš prostší, soustředěný na svižné mačkání tlačítek. A abychom nezapomněli - pokud se vám podaří projít hrou, aniž by shořela nějaká vesnice, získáte speciální bodový bonus deset procent. **PSM2**

VODNÍ KRIZE: Ochránci, jako tahle vodní vosa, vypadají nebezpečně, ale jsou dost slabí, abyste se na nich mohli učit.

PTEJ SE: Pokud je některý předmět zeleně osvícen, můžete o něm zjistit víc zmáčknutím tlačítka ⓡ.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1 **FINAL FANTASY 10**
Dokonalý suverén, dokud ho z trůnu nesesadí další pokračování série.

2 **KINGDOM HEARTS**
Kříženec, který z disneyovských postaviček udělal alespoň jednou zajímavé hrdiny.

3 **WILD ARMS 3**
Tenhle chlapec má dost šarmu a chytrosti, ale přeci jen na ty před sebou ani nedohlédne.

PSM2 VERDIKT

HRATELNOST
+ Plno přístrojů, které se často používají při řešení hádanek.
- Prohledávání mapy náhodně začne záhy nudit.

GRAFIKA
+ Comicsová kresba a western tvoří unikátní kombinaci.
- Nehybné tváře hrdinů zrací málo emocí.

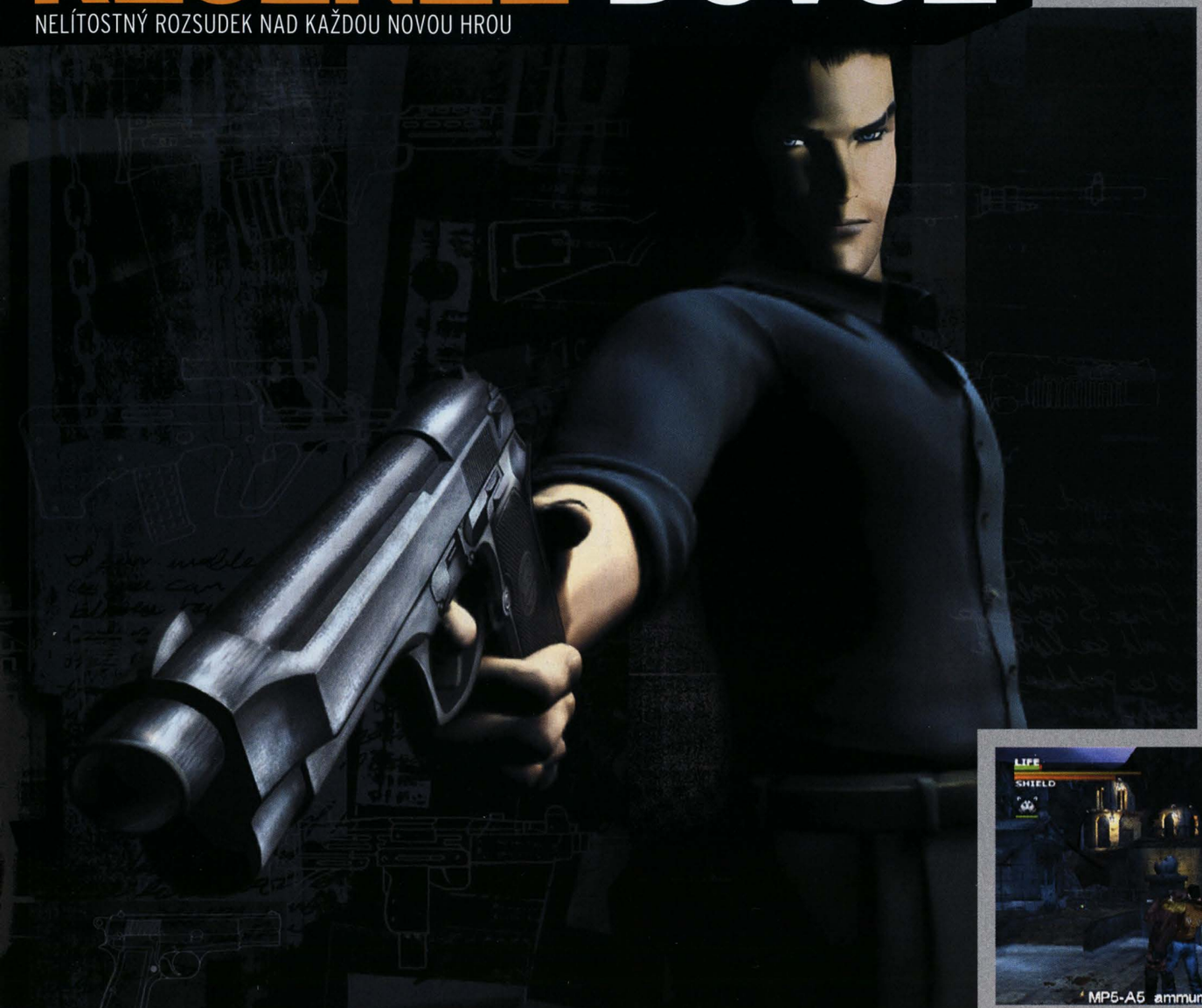
ZVUK
+ Soundtrack jako vytažený ze spaghetti westernu.
- Kromě výstřelů je tu jen málo zvuků, o kterých má cenu mluvit.

ŽIVOTNOST
+ Jako každé RPG vám ukousne kus života, když vás zaujme.
- Neustálé hledání naslepo vás snadno odradí.

CELKOVĚ
Na RPG překvapivě přímá a živá hra, která má ale chabý děj, a jakmile vstoupíte do mapy, zblázníte se.

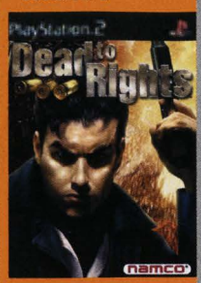
71

OZBROJENÉ



INFO

- **TESTOVANÝ KÓD** NTSC (Japonsko)
- **VÝROBCE** Namco Hometek
- **VYDAVATEL** Namco
- **TYP HRY** Third-person střílečka
- **ANGLIČTINA** Nenáročná
- **PODPORA** 1 hráč, paměťová karta, DualShock 2



DETAILY

- **Patnáct levelů rozdělených na různé úkoly**
- **Můžete hrát za dvě postavy. Pravda, počítá se do toho i pes Shadow.**
- **Tři stupně obtížnosti - Rookie, Normal a Super Cop**

ŽIVÝ ŠÍT: Tohle správní poldové nedělají. Ale správní poldové většinou dlouho nepřežijou.

VYDÁNÍ USA V PRODEJI EVROPA NEPOTVRZENO

DEAD TO RIGHTS

CASINO ROAYALE: Přestřelka v nóbl podniku je vždycky lákavá - zvlášť když je k ní přibalená i možnost destrukce okolí.

Jak jsem se přestal bát smrti a naučil milovat *Dead to Rights*.

RECENZENT: Jiří Pavlovský

Tohle je hra, před kterou vás maminky a Radovanové Holubové varovali. Plná naprosto samoúčelného násilí, bez myšlenky, bez nějaké snahy rozšířit hráči obzory či zvýšit IQ - naopak s prudkou snahou udělat z něj vraždícího psychopata. Obsah hry? Ze všech stran se na vás vrhá tolik lidí, že na to muselo padnout obyvatelstvo menšího kontinentu, a vy jim všem perforujete pajšl. Krev stříká a počet mrtvých je takový, že by i John Woo mohl závistivě slintat.

Vaše pracovní náplň je jednoduchá. Prostě vtrhnete do baráku a postřílíte první naservírovanou várku stráží. Pak najdete klíč - a dovnitř se vřítí další stovka ozbrojených opruzů. Prst pěkně na spoušť a „Let Mortal Kombat Begin!" Když všechny oddělátte, tak klíčem odblokujete vchod - a hned vám příběhnou pogratulovat další zástupy těžkoozbrojenců. Pak se dostanete do další, skoro stejné místnosti, kde se děje v podstatě to samé. A tak dál a tak dál.

Ostatně ani samotný základní příběh hry není zrovna nejoriginálnější - snad jen s tím rozdílem, že místo aby padouši hrdinovi zabili (jak se sluší a patří) manželku a dítě, tak mu odkrágluji otce. Ovšem i za tuhle poloviční cenu obdrží zločinci plnou dávku zábavy - hrdina místo toho, aby byl rád, že může dědit, se začne mstít a pozabíjí všechno, co se mu postaví do cesty.

Takže špatná hra? Ani náhodou. Přesto všechno, co jsem napsal (nebo že by právě proto?), je naprosto skvělá. U *Dead to Rights* totiž není vůbec důležité „proč" a „co". U téhle hry je podstatné jenom jedno. „Jak". A je to pořádné a hodně parádní JAK.

PŘÍMÝ ÚDER

Ani ve vězení nebudete ztrácet čas. Můžete zajít do místní posilovny a tam dokázat svou nadřazenost v ringu či u boxovacího pytle.

JAK SI PORADIT S PŘESILOU: Férový boj je pro sraby. Ostatní využijí výhody zpomaleného času.

Sám akt zabíjení je vychutnaný jako poslední sousto zmrzlinového poháru. Nebudu ani mluvit o tom, že je tu spousta druhů zbraní, včetně sniperské pušky a bazuky - to už je dneska samozřejmost. Nebudu ani psát o úžasných zvukových a vizuálních efektech, o tělech zmítajících se ve sprše kulek. Zato se zmíním o tom, že *Dead to Rights* přebralo tu největší hřivnu slavného *Maxe Paynea* - možnost zpomalování skoků a přestřelek. Bullet time se rychle stává součástí všech pořádných střileček - a i když nám ale dá se využít i jako zbraň. Jedním skokem se vrhne na protivníka, prokousne mu hrtan a pak vám ještě aportuje jeho kvér. Bohužel se nedá používat pořád (to by pak bylo hodně jednoduché), ale stejně jako u bullet time musíte počkat, až se vám naplní jeho ukazatel.

Aby se vám to věčné střílení neznudilo, dojde i na holé pěsti. V některých misích - kupříkladu, když vás křivě obviní a zavřou do vězení, kde vám z neznámých příčin zbraně nepovolí a v řitním otvoru se gra-

„SÁM AKT ZABÍJENÍ JE VYCHUTNANÝ JAKO POSLEDNÍ SOUSTO ZMRZLINOVÉHO POHÁRU."

tahle hra nedává tolik možností vychutnat si smrt padouchů jako v originálu, tak pohled na hrdinu, vznášejícího se ve vzduchu a kosícího davy padouchů, vždycky potěší.

Náš hrdina má ovšem i jiné výhody. Jste na tom se zdravím špatně a nechcete zbytečně riskovat? Není problém - chyťte nejbližšího padoucha, použijte ho jako živý štít a hezky s ním cupitejte skrz level. A až už vám bude k ničemu, můžete mu vpálit kulku do týla. Podlé, ale milé.

Další, čím se náš hrdina odlišuje od tuctového davu, je jeho pes. Většinou je spíš jen na ozdobu (jen v pár misích je na něm, aby třeba vyčuchal bombu), nátomet pašuje jen těžko (teď ovšem mluvím pouze za sebe) - budete muset spoléhat jen na sílu svých rukou a nohou. A i když mě střílecí levely bavily víc, tak i rvačky mají něco do sebe. Úderů sice není nijak závratné množství, ale pár kombinací se najde a navíc můžete dělat takové parádičky, jako chytnout protivníka za flígr, chvíli mu zpracovávat obličej pěstí a teprve pak s ním švihnout o zem.

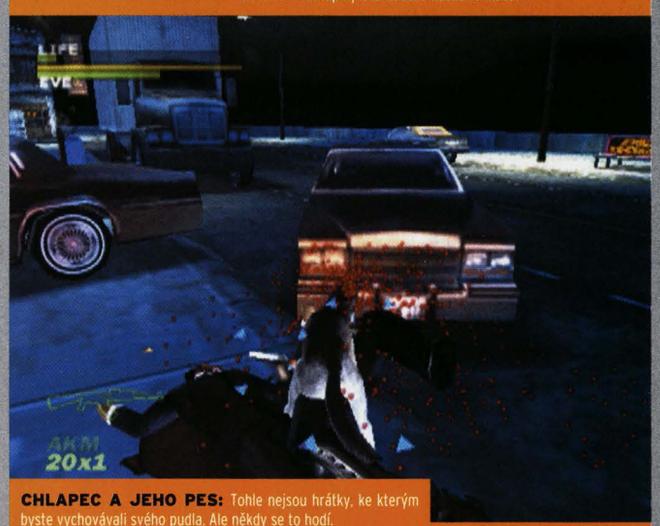
A když už jsme u těch ozvláštnění, tak nesmím zapomenout na speciální mise a minihry. Těch prvních sice není moc, ale stojí za to - scény, kdy s vrtulníkem kryjete svou parťačku, nebo kdy běháte hořícím barákem a snažíte se všechny postřílet dřív, než uhoříte...

NA HŘBITOVĚ VRZLY DVÉŘE: Když na hřbitově, tak klauni. To má svou logiku.

K NOZE!

Ať se Slate hne kam chce, vždycky ho následuje jeho věrný čokl Shadow. Neslouží jen k tomu, aby ho člověk drbal za ušima. Za trochu lásky a misku Pedigree Pal vám pomůže i v boji. Zmáčkněte ●, zaměřte na nepřítele a Shadow se na něj vrhne, prokousne mu krk a aportuje vám padouchovu pistoli až k nohám. Hodný pejsek.

PSÍ STRAVA: Výživa psa by měla být pestrá a vyvážená. Psí jídelníček není úplný bez kousku lidského masa.



CHLAPEC A JEHO PES: Tohle nejsou hrátky, ke kterým byste vychovávali svého pudla. Ale někdy se to hodí.

tyhle scény si fakt zapamatujete. A kupodivu je solidní i většina miniher - s výjimkou zběsilého mačkání tlačítek, když se snažíte pod vodou zadržet dech. Otvíráte zámky, zajišťujete bomby, dáváte si páku s kulturisty... dokonce v jedné chvíli coby striptýzová tanečnice musíte odlákat pozornost bodyguardů, aby se mohl hrdina za jejich zády nepozorovaně proplížit.

Kdybych to měl zkrátit, tak bych řekl, že *Dead to Rights* je herní obdobou blondýny. Co na tom, že na IQ tahle hra moc nepobrala, když to plně dohání figurou? **PSM2**

PERLIČKA

■ Na různých místech vám hra otevře přístup k novým kombům - většinou založených na stisknutí ◎ a směrového tlačítka. Pokud se nemůžete dočkat, mrkněte na stránku *www.gamefaqs.com*.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1 **DEAD TO RIGHTS**
Vyvážený mix zpomalených přestřelek, pěstních rvaček a naparáditých miniher.

2 **MAX PAYNE**
V něčem lepší, v něčem horší. Efektnější přestřelky, ale menší variabilita. Jenom střílíte.

3 **MINORITY REPORT**
No jo, no. Taky sem patří. Ale je někde hodně vzadu ze těmi dvěma. Skoro není vidět.

PSM2 VERDIKT

HRATELNOST
+ Zběsilá a nepřetržitá akce.
- OK, už to tady párkrát bylo - kamera má co dohánět.

GRAFIKA
+ Krev stříká, tak jak má.
- Prostředí je dost mdlé a nevýrazné.

ZVUK
+ Ať promluví naše zbraně, howgh!
- Namluvení postav je fádní.

ŽIVOTNOST
+ Hra vám vystačí tak na deset až dvanáct hodin.
- Ke konci se stává mírně monotónní.

CELKOVĚ
Možná ne tak vybroušená hra jako *Max Payne*, ale zato mnohem pestřejší s daleko většími možnostmi. A navíc máte psa!

80

VÍC NEŽ MAX

PLÍŽENÍM VPŘED: Vyskočte ze stínu a voják nestačí ani hlesnout.

VYDÁNÍ 21. BŘEZNA

THE MARK OF KRI

Špetka *Golden Axe* a ždibec *Tenchu* přináší krvavé výsledky.

RECENZENT: Adrian Lawton

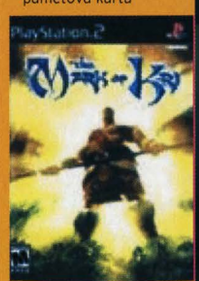
Na první pohled by se mohlo snadno stát, že byste považovali *The Mark of Kri* za předělávku stařičké klasiky *Golden Axe* ze Segy. Ano, opět jste barbarský válečník s přerostlou muskulaturou a svým mečem si klestíte cestu hordami nepřátel - a nemáte zrovna náladu pouštět se s někým do řeči. Nenechte se však zmýlit. *Kri* má na vás přichystané nejedno zajímavé překvapení.

Tak třeba pro začátek zaměřovací systém. Místo aby váš hrdina Rau kolem sebe bezhlavě máchal mečem, soustředí se na konkrétní jednotlivce. Stačí analogovou páčkou ukázat jejich směrem a přiřadit jednotlivá tlačítka různým nepřátelům. Může si tedy zaměřit více protivníků najednou a rozdávat smrtelné rány na všechny strany. Tento systém je tak intuitivní (a hlavně efektivní), až nás zaráží, že jsme se s ním dosud nikde nesetkali. Své místo zde pochopitelně mají i komba, kterými můžete vyvolat pár skvělých speciálních útoků.

Velkou roli zde hraje plížení, v některých lokacích je dokonce základní podmínkou pro přežití. Rauovi přijde v takový okamžik vhod jeho ochočený havran Kuzo - díky němu se může podívat na své okolí z ptačí perspektivy. Stiskem tlačítka L2 jej vyšlete na určité místo a až tam bude,

INFO

- **TESTOVANÝ KÓD**
  NTSC (USA)
- **VÝROBCE**
  San Diego Studio
- **VYDAVATEL**
  SCEA
- **TYP HRY**
  Akční
- **ANGLIČTINA**
  Nepotřebná
- **PODPORA**
  1 hráč, DualShock 2, paměťová karta



DETAILY

- Kombinace akčních a špionážních prvků
- Šest rozsáhlých úrovní
- Čtyři různé zbraně
- Spousta násilí obleče-ného do kresleného kabátku

JÁ A MŮJ PTÁČEK

Svého opeřeného přítele Kuza můžete používat nejen jako nenápadného zvěda. S jeho pomocí se můžete například dostat do jinak nepřístupných částí lokace. Dokáže aktivovat spínače, číst starobylé písmo, spouštět vám žebřík - ještě kdyby vám tak uměl zavázat tkaničky a byl by naprosto dokonalý. Zde je typický příklad toho, jak můžete Raua využít.

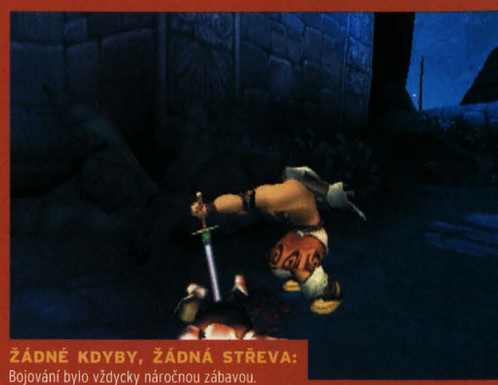
ZÁŘÍCÍ SVĚTLO: Zaměřte svůj pohled na rotující ikonu ptáka nad vaší hlavou.

LEŤ, HOCHU: Stiskem L2 vyšlete Kuza na označené místo. Tak, hodný chlapec.

NA LEHKOU VÁHU: Když havran dosedne, žebřík se převáží. Kdo by řekl, že je Kuzo tak těžký.

CESTA POKRAČUJE: Až bude žebřík dole, může po něm Rau vylézt do nové lokace.

SEKERA JE ZA DVA ZLATÝ: Bojová sekera vypadá ze všech zbraní nejlépe, bohužel se k ní dostanete až v poslední úrovni.



ŽÁDNÉ KDYBY, ŽÁDNÁ STŘEVA: Bojování bylo vždycky náročnou zábavou.

LUKOSKVĚLEC: Jeden z nejjednodušších způsobů, jak se zbavit nepřítele...

PŘÍMÝ ÚDER

Klíčovým okamžikem pro nás byla první hromadná vražda. Připlížili jsme se za dvojici vojáků, oba si je zaměřili a stiskem ⊗ chytili prvního pod krkem. A zatímco jsme jej škrtili, tlačítky ○ a □ jsme zaútočili na druhého a usekli mu hlavu.

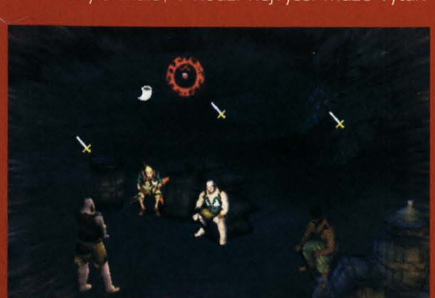
„KVALITNÍ GRAFIKA, PRVKY PLÍŽENÍ A POUTAVÁ ATMOSFÉRA JSOU PŘÍJEMNÝM OŽIVENÍM ŽÁNRU."

kamera se přepne do jeho očí. Záhy se dozvíte, co na vás o kus dál čeká. Kuzo však není jen vašima náhradníma očima. Dokáže také aktivovat spínače, spouštět žebříky nebo provádět záškodnické kousky (viz Já a můj ptáček). Díky tomuto šikovnému rozšíření herního systému si budete moci pokaždé naplánovat nejvhodnější strategii a nesekat pouze kolem sebe kusem železa jako šílenec. Rau se navíc dokáže tiše ukrýt za rohem, zaměřit se na procházející cíl, pak znenadání vyskočit a zatáhnout jej do stínu, kde jej během ošklivého okamžiku zlikviduje. Nebo umí skočit z výšky na dýkybohu nic netušícího strážného a rozseknout mu hlavu dřív, než mu dojde, co se vlastně stalo. A aby toho nebylo málo, v nouzi nejvyšší může vytáhnout luk a připsat si na konto pár dokonalých headshotů. Spojení těchto prvků funguje zpočátku velice dobře, což se pozitivně projevuje na zábavnosti *Mark of Kri*. Bohužel o něco později všechno kapku zhořkne.

Když například v pozdějších úrovních uděláte jedinou chybičku, nemáte na výběr a musíte se po hlavě vrhnout do zuřivé bitvy. Valnou většinou se budete muset vrátit k poslední uložené pozici, protože vás čeká střetnutí s obrovskou přesilou nepříjemně těžkých nepřátel. Někteří na sobě mají brnění, přes které musíte nejprve proniknout, než protivníkovi způsobíte vůbec nějaké zranění. Stojí-li proti vám tři nebo čtyři, může to být docela zábava, alespoň si vychutnáte blokování a protiútoky. Jenže když na vás vyběhne deset vojáků od hlavy k patě zakovaných do železa a rozmachují se na vás sekerami, ztrácí hra šťávu a vy krev.

A jak pokračujete, pomalu ale jistě se hraní zvrhává v nekonečné souboje, což je dost na škodu. Bitvy jsou únavně dlouhé a na komba se nemůžete moc spoléhat, protože než nějaké vyvoláte, stačí vás některý ze soupeřů zranit. Navíc po vysoko umístěných plošinkách jsou často rozmístěni obrněni a nechutně přesní lučištníci, kteří vás zasypou salvou šípů dřív, než stačíte cokoliv udělat. Občas to tu vážně není fér.

Přestože se kvůli těmto rozčilujícím nepříjemnostem a pouhým šesti úrovním mnoho hráčů titulu *The Mark of Kri* raději vyhne, jeho kvalitní grafika, prvky plížení a poutavá atmosféra jsou příjemným oživením žánru skládajícího se až doposud ze samého zběsilého mačkání tlačítek. Za samotnou snahu si tedy vysloužíme vysoké ohodnocení. Navíc můžeme doufat, že pokračování bude větší a lepší. **PSM2**



MOUDRÝ HAVRAN: Chcete-li zjistit, co je za rohem, a přitom zůstat v úkrytu, podívejte se Kuzovýma očima.

PERLIČKA

Vzhledem k charakteristickému vzhledu hry nás nepřekvapilo zjištění, že mezi vývojáři jsou animátoři společnosti Disney a Don Bluth. Není to na škodu, ba přímo naopak - vizuální stránka hry je jednou z jejích největších předností.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1 **HITMAN 2**
Dokonalá špionážní akce, u které vydržíte celou věčnost.

2 **DYNASTY WARRIORS 2**
Tradiční rubací akce, která dokázala překonat svého předchůdce.

3 **THE MARK OF KRI**
Zajímavá kombinace obou výše uvedených titulů, bohužel je příliš krátká a pozdější úrovně jsou přehnaně obtížné.

PSM2 VERDIKT

HRATELNOST
+ Špionážní prvek výrazně oživuje herní systém.
- Později ve hře však vyprchává.

GRAFIKA
+ Stylová grafika se zasloužila o přitažlivý vzhled.
- Použitý druh zpracování nemusí každému vyhovovat.

ZVUK
+ Dobrý dabing a efekty.
- Rytmický divošský soundtrack, který po čase leze na nervy.

ŽIVOTNOST
+ Pozdější úrovně jsou poměrně rozsáhlé.
- Je jich jenom šest.

CELKOVĚ
Slušný pokus o vylepšení klasických rubaček. Hra je zábavná, ale dojem kazí zbytečné chyby a nepříliš velký rozsah.

74

BARBARSKÉ

DEPARDIEU: Jedna z jeho velkých rolí. Perfektní herecký výkon.

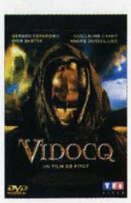
VYDÁNÍ V PRODEJI

FANTOM PAŘÍŽE

Vidocq versus Fantom Paříže. Kdo zvítězí tentokrát? Odpověď je předem jednoznačná - divák.

RECENZENT: Jiří Zídek

HRAJÍ: Gérard Depardieu, André Dussollier, André Penvern
REŽIE: Pitof
DISTRIBUCE: Magic Box
CENA: 900 Kč



Legendární detektiv Vidocq táhne do boje proti záhadnému Alchymistovi, který je rovněž znám jako Fantom Paříže. A já mohu směle prohlásit: „Tohle jste ještě neviděli! Zaprášenou slévárnou duní těžké kroky. Detektiv Vidocq jde do souboje na život a na smrt. Souboje, který má ukončit válku legendy na straně dobra a šíleného zločince, který jako smrtící zbraně využívá přírodní síly a unáší panenské děvy, ze kterých pak ve své zrůdné laboratoři vysává krev.

Alchymista, záhadný fantom Paříže má takovéto perverzní kousky rád. A ještě raději děsí bohabojné občanstvo Paříže minulého století svou záhadnou maskou a pohyblivostí, za kterou by se nemusel stydět ani Neo z *Matrixu*. A pak se stane něco, s čím divák nepočítá. Vidocq - proklamovaná hlavní postava, je svržen do ohnivé lázně a umírá. Film se tak od počátku začíná odehrávat v retrospektivách, jež odhaluje ambiciózní žurnalista při pátrání po příčinách Vidocqově smrti. Čímž výčet překvapení začíná. Pohled na báječnou Paříž báječné dávné doby roku 1830 je překvapením číslo dva. A překvapeními lze označit i další klady - vizuálně dokonalou výpravu, jež se dá směle přirovnat ke skvělému *Moulin Rouge*, atmosféra, bleskové střihy, a v neposlední řadě i „živou" padouchovu masku, pod kterou se ukrývá civilní tvář lidského netvora (hádejte, kdo to je). Jediným nedokonalým prvkem v tomto překvapivém výčtu překvapení jsou až mnohdy nepřirozené pohyby během soubojů (inspirace *Matrixem* je více než zřejmá). Ale odpusťme to Frantíkům, neboť konečně natočili film, který se vyrovná americké kinematografii. A jestli chcete vědět, jestli zemřel Vidocq doopravdy, nechte se překvapit.

VIDOCQOVO DVD

Je opravdu znamenité a bez mrknutí oka by mohlo aspirovat na (u nás vytvořený) DVD počin roku. Tedy další překvápko. Magic Box ve spolupráci s DMP přinesli na český trh skvěle udělaný DVD disk se spoustou přeložených bonusů, křišťálově čistým obrazem a zvukem DTS. Nechybí ani český dabing, pochopitelně společně s českými titulky. Dokumenty přiblíží natáčení, výrobu masky a zbytek, aby byl informační servis úplný, objasní scenárista společně s herci a tvůrci. PSM2

PERLIČKA

Vidoq je první hraný film v historii kinematografie, který byl natáčen digitální kamerou. Stalo se tak o celý rok dříve, než tuto technologii proslavila 2. epizoda *Star Wars*. Na francouzský film docela výkon, ne?

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1 **VIDOCQ**
Překvapivě dobré DVD s překvapivě dobrým filmem.

2 **FANTOMAS SE ZLOBÍ**
Žádné překvapení. Francouzská klasika. Překvapivě ještě není na DVD.

3 **BELPHEGOR: FANTOM LOUVRU**
Film, který měl překvapit. Místo toho propadl.

PSM2 VERDIKT

Bonusy: Jak již bylo napsáno, nepochybně se jedná o skutečně nejlepší DVD společnosti Magic Box ⿻ bohaté bonusy, mezi kterými nechybí půlhodinový film o filmu ⿻ dokumenty z natáčení ⿻ galerie ⿻ rozhovory ⿻ videoklip a obvyklá info o hercích a tvůrcích společně s trailerem jsou kompletně s českou podporou.

CELKOVĚ
Jedná se o film, který je, jak je z předchozího textu snad zřejmé, jedním velkým překvapením.

88

NEČEKANÉ

VYDÁNÍ V PRODEJI

ZJIZVENÁ TVÁŘ

Dostat se na vrchol je snem každého gaunera. Některým se to podaří. Třeba takovému Al Pacinovi.

RECENZENT: Jiří Zídek

HRAJÍ: Al Pacino, Michelle Pfeiffer, Steven Bauer
REŽIE: Brian de Palma
DISTRIBUCE: Bonton Home Entertainment
CENA: 900 Kč

Zpočátku to měl být remake klasické gangsterky, vyprávějící černobílý vzestup a pád amerického gangstera v dobách prohibice, kdy rachotily samopaly pašeráků s alkoholem, v garážích se konaly masové popravy a svět si začínal uvědomovat, že na zakázaném ovoci se dají vydělat pěkné peníze. Pak se ale do hry v roli scénáristy zapojil Oliver Stone, který byl toho času pod pěknou kokainovou parou, a s přicházejícími abstinenčními příznaky vypotil příběh o americkém snu naruby, příběh o opojení mocí a jednom strmém vzestupu a pořádně hlubokém pádu.

Nevědomky tak vytvořil nadčasovou zápletku, jejíž podstata se v herním světě silně odráží ve videoherní pecce *GTA*. Z původní předlohy vybral několik zásadních dějových zvratů, které zasadil do téměř tříhodinové ságy gangstera, jenž nikdy neztratil svou zjizvenou tvář. A když do hry s režisérskou taktovkou vstoupil Brian De Palma, dílo bylo dokonáno. Vznikl gansterský epos, odehrávající se v té době aktuálních osmdesátých letech, na jejichž začátku přijíždí z Kuby do Ameriky ambiciózní gauner Tony Montana. Osvědčené gangsterské klišé, jak se podnikavý mladíček na mafiánského bosse vypracoval, je v tomto případě postaveno na věrohodných postavách, jejichž činy jsou postaveny na skutečných událostech, kterým dominuje charismatický Al Pacino s dravou touhou vydrápat se přes mrtvoly svých konkurentů a nepřátel až na samotný vrchol, živočišným instinktem přežít i narkomanským šílenstvím osamělého zoufalství. S gamepadem v ruce jste se jistě touto cestou vydali i vy. Montanova cesta za mocí je křivolaká a krvavá, jak je tomu v drogové branži i světě *GTA* zvykem.

Násilí zde však není podáváno samoúčelně, divák ho cítí jako přímý důsledek činů jednotlivých postav příběhu. Když přihlédnete k faktu, že *Zjizvená tvář* u nás nikdy nebyla distribuována v kinech ani na videu, je její uvedení na DVD svátkem pro všechny příznivce gangsterského filmu. Zvláště když je doplněné vyčerpávajícím, téměř hodinovým filmem o filmu, který i mimo jiné srovnává černobílé scény předlohy s touto moderní verzí. Dále obsahuje produkční poznámky, filmografie a filmovou upoutávku, které jsou již u DVD až na malé výjimky standardem, což se už nedá říci o čtvrthodinovém bloku nepovedených či nepoužitých záběrů. A stejně jako je bomba herní série *GTA*, *Zjizvená tvář* za ní ani v nejmenším nepokulhává. **PSM2**

FINÁLE: Závěrečná přestřelka je dodnes považovaná za jednu z nejlepších akčních scén filmové historie.

PERLIČKY

- Autoři *Vice City* přiznali, že *Zjizvená tvář* patří mezi vubec největší inspirace pro jejich hru.
- Ve své době film držel rekord v počtu použití slova „fuck". Ve filmu se objevilo 206 krát. Později tento výkon překonal například film *Pulp Fiction*, kde se tak stalo 257 krát.
- Oliver Stone psal scénář v době, kdy se léčil ze závislosti na kokainu.

ALTERNATIVNÍ VOLBY

1 **KMOTR**
Mafiánská, notoricky známá klasika.

ZJIZVENÁ TVÁŘ
Drsná story o tom, jak kubánský kluk k mafiánskému štěstí přišel.

NEDOTKNUTELNÍ
Al Caponova politika očima ochránců zákona. Bomba.

PSM2 VERDIKT

Bonusy: Poznámky producentů Trailer z kina Originální dokument „Making Of" obsahující rozhovory s režisérem Brianem De Palmou, producentem Martinem Bergmanem, hercem Al Pacinem, scénáristou Oliverem Stonem a kameramanem Johnem A. Alonzou Nepoužité záběry Fotky z natáčení.

CELKOVĚ
Líbí se vám *GTA: Vice City*? Pak MUSÍTE vidět *Zjizvenou tvář*. Fenomenální gangsterka.

96

100% GANGSTER

SEDMÝ HŘÍCH

VYDÁNÍ V PRODEJI

HRAJÍ: Antonio Banderas, Angelina Jolie, Jack Thompson
REŽIE: Michael Cristofer
DISTRIBUCE: Magic Box
CENA: 800 Kč

Máte rádi Angelinu Jolie? A Antonia Banderase? A chtěli byste je vidět v posteli, jak si hrají na mámu a tátu? Pokud ano, máte šanci. Smyslná Angelina rozevře své plné rety a zakousne se do uhrančivého Španěláka takovou silou, že se vám začnou krotit i palce u nohou. Hra na mámu a tátu jde stranou. Tohle je erotika. Přesněji řečeno erotický thriller z doby dávno minulé, kdy boubelky nosily bohaté krajkové podvazky. Doba jen umocňuje atmosféru puritánství, které je příběh zbohatlíka (Banderas), jenž si poslal pro záhadnou nevěstu (Jolie), zcela prost. Bohužel pro diváky je i prost rafinovaného scénáře. Ale ruku na srdce, koho tady zajímá nějaký scénář, kdy smyslná Angelina zvolna rozevírá ústa a chystá se zakousnout do Banderase? **PSM2** **72**

MUŽI V ČERNÉM 2

VYDÁNÍ V PRODEJI

HRAJÍ: Tommy Lee Jones, Will Smith, Lara Flynn Boyle
REŽIE: Barry Sonnenfield
DISTRIBUCE: Bonton Home Entertainment
CENA: 1000 Kč

Jsou zpět. V dokonale padnoucích černých kvádrech, s nezbytnými slunečními brýlemi na nose a nablýskaným paprskometem v ruce, neomylně namířeným na dalšího mimozemského parchanta, který sní svůj nazelenalý sen s růžovými tykadly o ovládnutí světa. A parchant, kvůli kterému se borci jako agenti Jé a Ká vracejí, má opravdu vábivou slupku vyvinuté pozemské samičky. Škoda jen, že pod ní se ukrývá slizké klubko hadů. To není metafora, to je fakt. S filmem je to bohužel podobné. Pod slupkou popcornového barevného spektáklu, který se tváří jako hit číslo 1, se v mnoha místech ukrývá prázdnota, nuda a pár vyčpělých vtipů. A navíc Michael Jackson. To není mimozemšťan, ale rozpadající se magor. I jemu je film podobný. Jen díky profesionalitě drží pohromadě. **PSM2** **63**

DÁLE VYDÁNO

MUŽ, KTERÝ NEBYL

Nová filmová vize bratří noirových příběhů z neveselého života je natolik prosycená temnotou, že se změnila v černobílý stylový retro film. Tragédie smutného málomluvného hrdiny má tak hloubku i retro styl. **91**

ELITA

Mladý talentovaný mladík nastupuje na místo programátora mamutí počítačové firmy. V této firmě se ovšem konkurence likviduje. V přímém slova smyslu. Film vyšel jako příloha časopisu DVD-Movie. **85**

TĚŽCE ZAMILOVÁN

Překvapivě umírněná komedie bratří Farrellyů. Díky hypnóze vybíravý elegán místo reality vnímá vnitřní krásu a kvůli tomu se chystá vlézt do postele s hodnou, ale hnusně tlustou machnou. **88**

POLIBEK DRAKA

Jet Li si nebere servítky. Pod Eiffelovkou na něj francouzští policajti ušili boudu, a tak jim všem dá po hubě. Efektně, krvavě, bez většího filozofování. Akce přímá jako rána pěstí do nechráněného obličeje. **80**

ARACHNID

Pavouci prý nosí štěstí. Obrovský pavouk štěstí nenosí. Tedy pokud nejste masochisté a nedělá vám dobře umírat v obřích kusadlech nechutného chlupatého pavoučiska. **68**

ROMANCE X

Neukojená ženština, která z manželského lože utíká do náruče jiných mužů? Proč ne! Když však takové stvoření během sexu začne filozofovat, jedná se o otřesný divácký zážitek. Hrůza. **13**

BRZY UVIDÍTE

HOLKY TO CHTĚJ TAKY

APOKALYPSA

NÁVRAT DO MINULOSTI

GAMEBOY SP

Jásejte! Nintendo oznámilo, že již v březnu uvede na trh novou verzi Gameboy Advance!

Slovo „Gameboy" je jistě jednou z nejcennějších značek ve videoherním průmyslu. Nintendo svou herní mašinku do ruky uvedlo na trh již v roce 1989 a už dva roky uběhly od chvíle, kdy si můžeme hrát s 16-bitovým nástupce, Gameboy Advance.

Jaké to byly dva roky? Všelijaké. Pár opravdu výjimečných her, spousta skvělých remaků úspěšných starých titulů z konzolí MegaDrive či SNES, ale také desítky zbytečných, podprůměrných či přehnaně dětských titulů a lehké zklamání ze samotného hardwaru. S výkonem jsou všichni spokojeni - nikdo neočekává, že bude tak malá krabička schopna výkonu srovnatelného například s PSone, ale velkou kritiku Nintendo sklízí za nekvalitní displej. Pokud jste nehráli v ideálních světelných podmínkách (a to se většinou neděje), bylo hraní obtížné.

Nintendo výtky vyslyšelo a přišlo se speciální verzí GBA nazvanou příznačně GBA SP. Co nabízí? V zásadě totéž co GBA. Oba produkty jsou naprosto kompatibilní, nová verze má však navíc přepínatelné podsvícení obrazovky, které vám umožní hrát i potmě, byť za cenu snížené životnosti baterií. Přístroj už nyní neběží na obyčejných „tužkovkách", ale na vlastní dobíjitelnou lithiovou baterii, která vydrží cca 18 hodin, resp. 11 při zapnutí podsvícení (tři hodiny trvá, než se dobije).

Stejně revoluční je také nový design přístroje. Jak vidíte na obrázku, už to nevypadá jako hračka pro děti, ale hi-tech zařízení. Výrazně byla zmenšena velikost. Teď se vejde skutečně do každé kapsy, při váze 143 gramů (stejná jako GBA) je nižší než krabička cigaret, i když o něco málo širší a vyšší (84,6 x 82 x 24,3 mm). Pozice tlačítek a koneckonců i tvar po otevření trochu připomíná starý GBC, ale nechybí ani nezbytná postranní tlačítka a zařízení celé působí velmi moderně.

Takže k tomu nejdůležitějšímu: kdy a za kolik? Datum uvedení na evropský trh bylo stanoveno na pátek 28. března. Ve stejný den uvede na trh i jednu z nejočekávanějších her na GBA, *The Legend Of Zelda: A Link to the Past*. Cena zatím nebyla potvrzena, očekáváme však, že bude stát přibližně 4500 korun.

Abychom byli upřímní, všichni jsme se do GBA SP zamilovali. Ti, kdo mají starou verzi GBA, ji předají přítelkyním či manželkám a celá redakce hromadně nakoupí „speciálku". Jen kdyby ještě bylo dost kvalitních her... **PSM2**

ANIMAL CROSSING

VÝROBCE: ..... Nintendo
VYDAVATEL: ..... Nintendo (v Evropě dosud nevydáno)
PLATFORMA: ..... GameCube
TYP HRY: ..... RPG simulátor života
DETAILY: Realtime hodiny, Čtyři roční období, Unikátní svět při každé nové hře.

Jestli někdo umí udělat z nejnudnějších součástí života zábavnou hru, je to Nintendo. V *Animal Crossing* přicházíte jako cizinec do nové vesnice. Stavíte si dům, vybavujete ho nábytkem dle vlastního přání, hledáte si kamarády a zkrátka... žijete obyčejný život (je to taková hodně nápaditá kombinace *The Sims* a *Harvest Moon*). A to je celé. Zní to jako nuda, ale je to úžasná zábava. Snažíte se získat bohatství, respekt a zkrátka si život naplno užít. A co je nejlepší, všechno si můžete zařídit podle svých představ. *AC* nehrajete 30 hodin v kuse, ale půl hodiny denně - jenže vás to bude bavit rok, možná i mnohem déle.

Není to nejpodnětnější hra pod sluncem. Způsob, jakým nabízí hráči absolutní volnost, smysl pro humor a skutečně jedinečný přístup k chápání videoher, z ní však činí výjimečný titul. **PSM2** **91**

PROJECT GOTHAM RACING

VÝROBCE: ..... Bizarre Creations
VYDAVATEL: ..... Microsoft
PLATFORMA: ..... Xbox
TYP HRY: ..... Závodní
DETAILY: Skutečná auta (Mini, Audi TT, Ferrari F-50 atd.), tratě v Londýně, Tokiu, San Franciscu a New Yorku

Představte si závodní hru, kde není důležité jen vyhrát, ale předvést při tom nějaké ty smyky. Přesně takový je *PGR*. Sbíráte v něm body, které dostáváte nejen za umístění, ale i za stylovou jízdu (smyky, těsné předjetí, jízdu na dvou kolech apod.). A za ty body si odemykáte nové tratě, získáváte nová auta a dostáváte se do stále obtížnějších soutěží.

To je asi ta nejdůležitější myšlenka. Kromě toho ovšem nesmíme zapomenout na to, že tu jezdíte ve fotograficky věrných zpracováních čtyř světových metropolí (zhruba na úrovni *Getaway*, i když bez volnosti - grafika je ale opravdu prvotřídní) a ve skutečných kárách.

Ovládání? No, není to simulátor (ostatně, jde tu o smyky - jediné, co potřebujete, je ruční brzda), ale je to zábavné. A o tom to je. Tak trochu *Burnout*, tak trochu *Gran Turismo*. **PSM2** **87**

AKTUALITY

TERMÍNY NINTENDA

Nintendo na tiskové konferenci u příležitosti oznámení GBA SP zveřejnilo také konkrétní data evropského vydání některých her pro své platformy. Zde je výběr těch nejzajímavějších:

Únor - Super Monkey Ball 2 (GC)
7. března - Resident Evil 0 (GC)
7. března - Phantasy Star Online (GC)
21. března - Metroid Prime (GC)
Březen - Super Monkey Ball (GBA)
Březen - Sonic Advance 2 (GBA)
Duben - Kirby (GBA)
3. května - Legend of Zelda: The Wind Walker (GC)
Červen - Wario World (GC)
2. čtvrtletí - Wario Ware (GBA)
3. čtvrtletí - Golden Sun 2 (GBA)
3. čtvrtletí - Advance Wars 2 (GBA)
3. čtvrtletí - Pokemon Ruby & Sapphire (GBA)
4. čtvrtletí - Final Fantasy Tactics (GBA)
4. čtvrtletí - Super Mario Advance 4 (GBA)
4. čtvrtletí - F-Zero (GC)
4. čtvrtletí - 1080 Avalanche (GC)

Nintendo rovněž pro GameCube vůbec poprvé oficiálně oznámilo hry *Mario Golf* a *Mario Kart*, které by měly vyjít ještě letos. Dále se v průběhu měsíce objevilo několik zajímavých ohlášení nových her od jiných firem. Sega oznámila *Sega Adventure DX* (remake úspěšného hitu z DC), další hry slíbil Capcom a Konami (zde se spekuluje i o exkluzivní hře od Hideo Kojimy).

MICROSOFT SPOKOJEN?

Zatímco Sony oznámila 50 milionů prodaných kusů PS2 na světě, Microsoft má na kontě pouhých 8 (byť za kratší období). V Severní Americe je 5,4 milionů, v Evropě 1,8 a v Asii pouhých 850 tisíc. PlayStation 2 má jen v Evropě dvojnásobný počet majitelů (16 milionů). Microsoft také oznámil, že hned dvou her (*Dead or Alive 3* a *Project Gotham Racing*) se prodalo více než milion exemplářů, což je vzhledem k uvedeným číslům více než úctyhodné (brzy se mezi ně zařadí i *Halo*). Microsoft dále vyzdvihl stoupající podíl na trhu a nejvyšší počet prodaných her na jednu konzoli (4,7 proti 3,9 v případě PS2 a 4,2 v případě GC).

GBA NA TV?

Nintendo ohlásilo, že připravuje speciální zařízení, které umožní hrát všechny hry pro Gameboy (všechny verze, samozřejmě včetně GBA) na obyčejné televizi. Samozřejmě to zajistí díky periferii pro GameCube, která se bude chytře připojovat pod konzoli. Několik podobných periferií se v minulosti již objevilo, žádná však nebyla přímo od Nintenda. Gameboy Player bude uveden na japonský trh 21. března za cenu odpovídající zhruba 1400 korunám. U nás se dočkáme o něco později.

DigitálníFoto magazín

NOVÝ **ČASOPIS O DIGITÁLNÍ** FOTOGRAFII VYCHÁZÍ **V ÚNORU**

EXKLUZIVNĚ! Virtuální modely testovaných fotoaparátů!

NOVINKA!

2002

UPLYNULÝ ROK OČIMA PSM2

Minulý rok byl pro videohry zásadní. Byl to rok, kdy se mnozí snažili postavit některé hry mimo zákon. Krásně udělané klidné tituly jako *Ico* vzbudily v hráčích touhu dostat se do nového světa a přestat dělat ty nudné věci, které běžně dělají. Máme za sebou rok, kdy vyšlo her opravdu mnoho. Byl to rok křiku, který se ozval pokaždé, když bylo opět posunuto vydání nového *Pro Evo*. Rok, ve kterém mlátičky *pomalu umíraly*. Ale hlavně, v tomto roce se PS2 podařilo výrazně porazit konkurenci. Přinášíme vám seznam událostí, které dle našeho názoru formovaly dění kolem PlayStation 2 v roce 2002.

1. BŘEZEN
VYDÁNÍ PLATINOVÉ SÉRIE

Překvapivé, že? I když možná máte pocit, že Platinová série zlevněných her je na světě odjakživa, ve skutečnosti se prodává jen deset měsíců. Za mrzkých a necelých tisíc korun je možné si koupit některou z devíti her z dob začátků PS2. *Gran Turismo 3, TimeSplitters, Tekken Tag Tournament, F1 2001, Dead or Alive 2, Crazy Taxi, Red Faction* a *Star Wars: Starfighter* byly první, kterých se to týkalo (o dřívější platinové verzi hry *Oni* je přeci jen lepší pomlčet). Celkem pochopitelně (a předvídatelně) dopadlo soutěžení mezi platinovkami, kdy z pohledu prodeje jasně vyhrálo *Gran Turismo 3*. „Jde o kvalitní a dostupné tituly pro nováčky na PS2, veteráni mají zároveň šanci doplnit si vlastní několikaleté sbírky,“ napsal nadšeně Darek. Tohle tedy trefil celkem dobře...

„PLATINOVÁ SÉRIE ZLEVNĚNÝCH HER SE PRODÁVÁ ZATÍM JEN DESET MĚSÍCŮ.“

HODNĚ MUZIKY...: Máte možnost zahrát si *GT3* za necelých tisíc korun! Fantastické!

...ZA MÁLO PENĚZ: *Tekken Tag* možná není dokonalý, ale za tuhle cenu...

22. KVĚTEN
E3

Tak tahle akce vždycky ukáže, jak si PS2 stojí. Každý rok se všichni lidé z herní branže sjedou v některém městě Spojených států, kde se koná třídenní výstavní šílenství. Naštěstí to vypadá lépe, než jak to zní.

Tento rok se stále dokola skloňovalo slovo broadband - viděli jsme ho všude. Jinak vládla herní pokračování: *Tony Hawk's, Devil May Cry, Grand Theft Auto, Silent Hill, Metal Gear Solid, WWE Smackdown!, Burnout, TimeSplitters, James Bond 007*... Další díly úspěšných her přitahovaly diváky. Neustálý zájem o nová pokračování starších her jste mohli zaznamenat i na stránkách PSM2 věnovaných dopisům čtenářů. Přinese nám rok 2003 konečně něco originálního? Jo, a musíme zmínit Mr T. Trval na tom.

„ZÁJEM O POKRAČOVÁNÍ STARŠÍCH HER JSTE ZAZNAMENALI I NA DOPISOVÝCH STRÁNKÁCH PSM2.“

LETECKÝ ÚSMĚV: Dan přežil cestu, takže nám mohl zprostředkovat celou show.

PĚKNÉ KOČIČKY: K jednotlivým stánkům nás spolehlivě přitahovala armáda dívek.

PŘIROZENÁ PÓZA: *Silent Hill 3* se předváděli před naším fotografem.

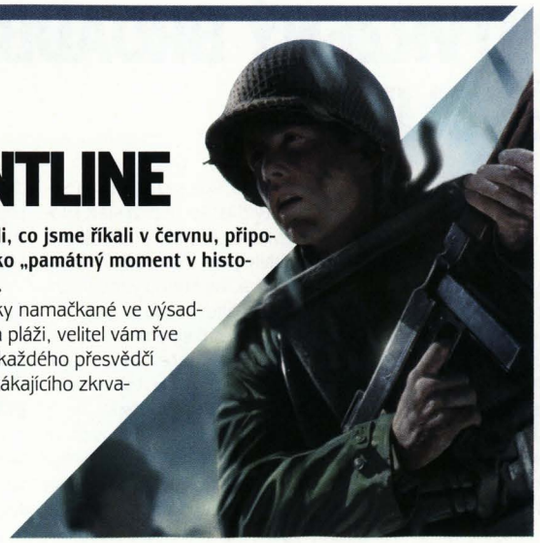
NEKAPE TI Z NOSU: Vysmrkejte se, ať nedopadnete jako Bruce Campbell.

7. KVĚTEN
DEN D PŘISTÁVÁ MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Na takovéhle věci se nezapomíná, ale kdybyste si přeci jen nepamatovali, co jsme říkali v červnu, připomeneme vám, jak na nás zapůsobila úvodní sekvence. Popsali jsme ji jako „památný moment v historii PS2 her“ - a jsme si *jistí*, že to ovlivnilo nejednoho světového výrobce.

„Budete z toho u vytržení. Doslova. Představte si šedou mořskou hladinu, vojáky namačkané ve výsadkovém člunu jako sardinky. Tlumené zvuky letadel a podmořských výbuchů. Jste na pláži, velitel vám řve do ucha a vy jste vystrašení.“ Zbytek hry sice neudrží laťku *tak* vysoko, ale i přesto každého přesvědčí o tom, že hry mohou stát za to, když se dělají pořádně a pečlivě. Zapomeňte na skákajícího zkrvaveného psa z *Resident Evil* - tohle je opravdová hrůza.

„ZBYTEK HRY BOHUŽEL NEUDRŽÍ LAŤKU TAK VYSOKO.“



ŠEDOŽLUTÝ PÍSEK: První level hry Den D - vylodění na pláži - vám vezme dech.

UBOHÝ ČLUN: Škoda, že další tak dobrá akce nás čeká až v Arnhemu.

2002: UPLYNULÝ ROK OČIMA PSM2

„HAN SOLO HRAJÍCÍ FOTBAL NA SKATEBOARDU"

29. SRPEN

LONDÝN ZAŽÍVÁ VRCHOLNOU CHVÍLI S PLAYSTATION

Léto je sice z pohledu her poněkud vyprahlé období, ale Sony naštěstí zřídila v posledním týdnu srpna oázu přímo v Londýně. Za osm liber se mohli fanoušci PS2 zúčastnit akce, na níž bylo možné zahrát si hry chystané na Vánoce (na většině z nich se ještě pracovalo). *The Getaway*, *TimeSplitters 2*, *Tomb Raider*, *SOCOM: US Navy Seals*, *WWE Smackdown! Shut Your Mouth*, *Mortal Kombat* a *Pro Evolution Soccer 2* se ukázaly být velkými taháky. Ve stejné době probíhala i pravidelná a jako vždy zoufalá výstava European Computer Trade Show - londýnské hraní zvítězilo na celé čáře. Každý na akci byl spokojen - hráči si vyzkoušeli novinky dřív než všichni ostatní a výrobci mohli sledovat, jak jsou potenciální zákazníci spokojeni. Těšme se na ročník 2003...

„SONY ZŘÍDILO OÁZU PŘÍMO V LONDÝNĚ"

ZÁBAVA PRO DAV: *The Getaway* porazilo všechny ostatní na hlavu, přitahovalo suverénně nejvíc lidí.

29. SRPEN

CENA PS2 KLESLA POD DEVĚT TISÍC

Aniž by kohokoliv předem varovala, snížila Sony od pátku 30. srpna výrazně cenu PS2. Microsoft odpověděl tím, že stáhl cenu svého monstra Xbox, takže byl dokonce ještě levnější než PlayStation 2. A hádejte, která z konzolí se *stále* prodává čtyřikrát víc než všechny ostatní?

18. ŘÍJEN

TIMESPLITTERS 2

***TimeSplitters 2*? No jo, ale vždyť jde jenom o pokračování. Jenže jaké? „Ze všech her, které jsme na E3 hráli, v nás žádná nezanechala takový dojem jako FPS od Free Radical," tvrdili jsme v červnu. „Ano, naše oblíbená hra by měla obsahovat malé muže, ponorky a roboty. Někdo by si možná přál ještě Hana Sola hrajícího fotbal na skateboardu. A to všechno, nějakým zvláštním způsobem, nabízí hra *TimeSplitters 2*," dodali jsme později, když PSM2 jako první časopis dostal do ruky plnou verzi hry.**

„SAKRA, JE TÉMĚŘ NESNESITELNĚ DOKONALÁ"

A pak to přišlo. Recenze v čísle 10 a *TimeSplitters 2* získali neuvěřitelných 95%. „Je to oslava smyslů, která vám protočí vnitřnosti takovým způsobem, že budete mít pocit přejedenosti. Ale stejně budete chtít víc," tvrdili jsme vám. „*TimeSplitters 2* jsou prostě hrou pro hráče - nejde o interaktivní film, ale dokonale vybroušenou a maximálně hratelnou zábavu," pokračovali jsme. I když jsme se snažili, nepodařilo se nám zastavit příval slov jako „šťavnatá", „sladká" a „umělecké dílo". Ale od té doby už hrál Jirka tu hru tolikrát, že ho to konečně pomalu přestává bavit.

ROZDĚL A VYLEPŠUJ: Nenapadlo nás, že by Free Radical dokázali ještě vylepšit naší oblíbenou FPS, ale povedlo se jim to.

TimeSplitters 2 jsou prostě hrou, ve které se snadno ztratíte. Deset levelů s několika úkoly, 16 módů, hra ve čtyřech na rozdělené obrazovce a vyčerpávající mód Challenge - tak má vypadat titul od lidí, kteří vědí, co by měla hra nabízet. Pokud bychom předchůdce hry označili za samoobsluhu, pak dvojka je rozhodně obrovský supermarket.

Střílečka od Free Radical se rázem po svém vydání usadila na prvním místě prodejnosti. Překvapivě se tam však neudržela moc dlouho. Většina hráčů asi ještě není připravena na akční střílečky z vlastního pohledu, ve kterých se skáče v čase.

31. ŘÍJEN

NAPŮL POTVRZENÝ BROADBAND - UŽ PO NĚKOLIKÁTÉ

Představte si jarní E3. Cheese Kaz Hirai, šéf divize videoherní zábavy Sony, stojí na pódiu a ve vzduchu mává síťovým adaptérem pro PlayStation 2. Stejně jako to dělá už několik let. A tentokrát ohlašuje ambiciózní sliby - pro americké uživatele PS2 bude širokopásmové síťové spojení k dispozici od 27. srpna. A hned tu máme další zajímavý slib, a ten je opravdu dobrý - hráči v San Francisku a New Yorku se stali prvními, kteří si mohli zábavu síťové hry užít. Šlo o živý kontinentální turnaj, který nastolil éru síťového adaptéru.

Ale zpátky na E3, kde se i evropská Sony vytáhla a potvrdila, že se blíží start síťového hraní v Evropě - aby záhy odmítla podat přesné detaily jako třeba datum a cenu. Tisková zpráva, na kterou jsme všichni čekali, opustila londýnskou budovu firmy SCEE jednoho chladného říjnového dne. Konkrétní informace zněly „jaro 2003", „45 liber" a říkat se tomu bude Europe's Broadband Gaming Pack.

Jenže když opadne euforie a vy začnete uvažovat o penězích, přes dva tisíce vás bude stát vybavení pro síť, ale musíte mít také připojení na internet a upsat se provozovateli služeb. A pak tu jsou všelijaké skryté výdaje. Bude se platit paušál, nebo za připojení ke hře? Všechno je zatím dost mlhavé, stejně jako konkrétní informace o situaci v Česku.

Nicméně potvrzení uvedení několika onlinových her nám dávají dobrý obrázek o budoucnosti PS2. Budou tu závody (*World Rally Championship Online* a *ATV Offroad*), střelba (*SOCOM: US Navy Seals*), řízení a střílení (*Twisted Metal Online* a *Hardware: Online Arena*) a fotbálek (*TIF 2004*). Takže žádná změna, stále to samé.

MODEMOVÉ VÝŠINY: Je to oficiální. Rok 2003 se stane tím, ve kterém se PS2 konečně zapojí do sítě.

8. LISTOPAD

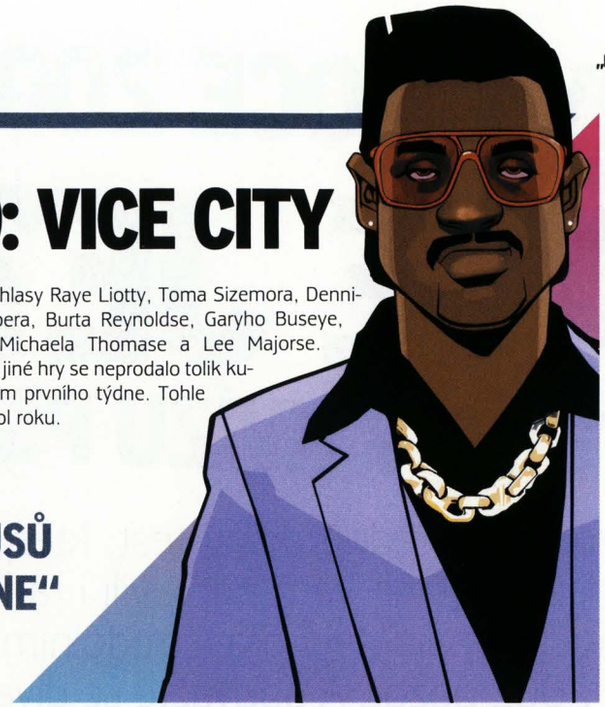
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

„Jednoduše řečeno, je to to nejlepší, co může hra nabídnout." Nedovedete si představit ta muka, která jsme prožívali, když jsme se chystali dát novému pokračování legendární série od Rockstaru plných 96%. Vždyť jsou to jen čtyři procenta od dokonalosti. Jenže ona je to opravdu naprosto zásadní hra - máte-li PS2, musíte mít tenhle titul. Ano, je to takhle jednoduché.

Vice City nepřináší oproti svým předchůdcům revoluční změnu ve stylu, ale přesto tu změna je - tahle hra je totiž opravdu pro každého. „K těm všem povídačkám o tom, že jde jen o stylizaci do osmdesátých let: *Vice City* není jen obyčejné *Grand Theft Auto 3* v jiných šatech," psali jsme před pouhými třemi měsíci. „Vezměte třeba jen všechny nedostatky *GTA3*, jako byl systém míření, trochu těžkopádné a nakonec i nezáživné mise, němá hlavní postava, opakující se rádio... to vše bylo vyřešeno."

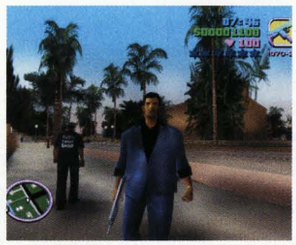
Žádná jiná hra tak dobře nesedne jak skalním pařanům, tak střednímu proudu občasných hráčů. Žádná hra nemůže konkurovat skvělému soundtracku *Vice City* - a sadě CD, které k němu patří.V žádné jiné hře neuslyšíte hlasy Raye Liotty, Toma Sizemora, Dennise Hoppera, Burta Reynoldse, Garyho Buseye, Philipa Michaela Thomase a Lee Majorse. A žádné jiné hry se neprodalo tolik kusů během prvního týdne. Tohle byl vrchol roku.

„ŽÁDNÉ JINÉ HRY SE NEPRODALO TOLIK KUSŮ BĚHEM PRVNÍHO TÝDNE"



NALAĎTE BUGGY: Hudba graduje přesně ve chvíli, kdy má... Perfektní.

ZAPOMEŇ NA ÚKOLY: Proč sledovat hlavní děj, když je vedlejší motorkářská mise tak zábavná?



ZMĚNA JE ŽIVOT: Když vás omrzí vaše hadry, můžete je vyměnit za lepší.

VODA HUČÍ: Jedna z těch mála her, které nevědí, kdy přestat rozdávat radost...

MOTORKÁŘ JONES: Jemné rozdíly v řízení jednotlivých automobilů si vydobyly náš respekt.

„ŽÁDNÁ JINÁ HRA TAK DOBŘE NESEDNE JAK SKALNÍM PAŘANŮM, TAK STŘEDNÍMU PROUDU OBČASNÝCH HRÁČŮ"

25. LISTOPAD

PŘEDSTAVENÍ MATRIXU

Teď nás prosím omluvte. Nechte nás, ať se můžeme pochlubit. Protože právě PSM2 byl první časopis na světě, který přinesl zprávy o *Enter The Matrix*. Už několik her se pokusilo imitovat slavné „zpomalené kulky" z tohoto filmu, ale jen jediná to bude mít oficiálně posvěceno. A jen jediný časopis to všechno zjistil první. Můžete sledovat marnou snahu ostatních, jak dohánějí, co ztratili na startu, protože *nebyli první*. Pffffff známý zvuk vydávaný fouknutím přes pysk.. (Dost možná největší filmová licence všech dob.) *Enter The Matrix* je vlastně založen na druhém dílu. Obsahuje běhání (i po zdech) střelbu, řízení a „hackování". A zbraně. Plno zbraní. V exkluzivním rozhovoru s Davem Perrym, mužem, který má starosti převedení filmu na hru, jsme se dozvěděli: „Byl jsem požádán, abych udělal první *Matrix* - ukázali mi pro něj kreslený scénář a já řekl ne. Což byla, když o tom uvažuji, největší chyba mojí kariéry." Naštěstí je Dave i jeho tým Shiny na dobré cestě svoji kariéru opět oživit.

„PSM2 BYL PRVNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ, KTERÝ PŘINESL ZPRÁVY O *ENTER THE MATRIX*."

PŘEJETE SI STŘELIT, PANE?: Nebudete hrát za Nea, ale Keanu Reeves se tu ukáže.

11. PROSINEC

THE GETAWAY

Podle zvyklostí bychom v článku o *The Getaway* měli použít alespoň dvakrát spojení „Ty couro". Také bychom měli myslet na to, že bychom měli mít brzy k dispozici „milion čtverečních mil Londýna". *The Getaway* má větší hodnotu, než tyto hloupé upoutávky, i když dostalo hodnocení jen 78%.

Konečné datum vydání tohoto londýnského trháku od Sony, 11. prosinec, se stalo mezníkem v historii PlayStation 2. Ostatně, vždyť o této hře píšeme opravdu snad už od prvního čísla PSM2.

Fakt, že to tenhle titul nedotáhl do devadesátkových hodnot, ani moc nepřekvapí - jeho vývoj totiž sledujeme už dlouhou dobu. Nedá se říct, že by byl *The Getaway* úplný propadák. Na druhou stranu jsme ji však označili jen za hru, která je „hutným přínosem herní scény, s náznaky geniality, kterou však kazí hloupé ovládání". Shrnutí je prosté: „Stojí za to, ale není úplně nepostradatelná."

Dorazit do obchodů jen několik týdnů po *GTA: Vice City* není zrovna příjemné, startovní pozice jsou tím ztížené, ale přesto to *The Getaway* dotáhla na vrchol žebříčku. Nejefektivnější reklamní kampaň roku 2002? Nejspíš ano.

TUČNÝ CÍL: Geniální momenty se rozmělní v nedokonalosti a složitosti ovládání.

„STOJÍ ZA TO, ALE NENÍ ÚPLNĚ NEPOSTRADATELNÁ"

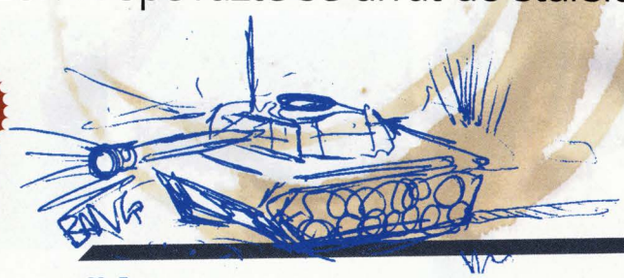
REBELOVÉ Z PŘEDMĚSTÍ: Nedotažené dialogy a slabý scénář nás nechávají na pochybách.

PS2 HRY V ROCE 2002

ZNÁTE JE?

ZJISTĚTE TO V KVÍZU PSM2!

Připravili jsme pro vás pořádně drsný test, který rázem oddělí zrno od plev. Velmi mazaně jsme vám připravili i řádky na odpovědi. Ty správné mimochodem najdete v pravém dolním rohu. Ukažte, jestli jste dávali v roce 2002 pozor. A opovažte se dívat do starších čísel...



PRVNÍ KOLO

OBECNÉ ZNALOSTI

Co byste opravdu měli vědět...
(Bod za každou správnou odpověď)

1) Režisér *Resident Evil* Paul Anderson má na kontě ještě jeden film podle videohry. Jaký?

2) Která společnost rozjela na jaře novou značku Fresh Games, pod kterou vydala dvě hry - jednu o komárovi a druhou o dirigentovi?

3) Kdo byl čtenáři PSM2 zvolen v čísle 4 jako „Nejlepší výrobce pro PS2": Capcom, Konami nebo Rockstar?

4) Podle průzkumu trhu provedeného firmou In-Stat/MDR prodala Sony celosvětově do října kolik PS2?

5) Kdy uveřejnila japonská Sony své plány pro širokopásmové spojení: 12., 13. nebo 14. února?

6) Ve kterém městě se v roce 2002 konala výstava Electronic Entertainment Expo (E3)?

7) Koho jsme my v PSM2 vyhlásili propadákem veletrhu E3: Sony, EA, *True Crime*, *TimeSplitters 2*

8) Kolik kusů *GTA: Vice City* se prodalo za první dva dny po vydání: 150.000, 180.000 nebo 250.000?

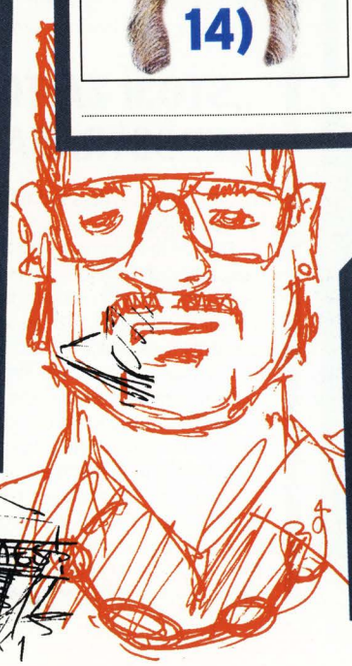
9) Momentální oficiální zástupkyně Lary Croft - Jill de Jong - oslavila jako vždy své narozeniny 17.února. Kolikáté byly?

10) Jakého hodnocení se od PSM2 dostalo hře *David Beckham's Soccer*: 24%, 29% nebo 36%?

DRUHÉ KOLO

FEŠÁCI

Výběr těch nejlepších účesů a sestřihů za rok 2002. Poznáte je?
(Bod za každého)



TŘETÍ KOLO

ZA ZAVŘENÝMI DVEŘMI

Vzpomenete si, které společnosti vyrobily tyto hry, které vyšly v roce 2002?
(Bod za správnou odpověď)

16) World Rally Championship 2 Extreme

17) Eve of Extinction

18) Conflict: Desert Storm

19) Ninja Assault

20) Burnout 2

21) Ratchet & Clank

22) Tony Hawk's Pro Skater 4

23) Spider-Man: The Movie

24) Star Wars: Racer Revenge

25) The Thing

ČTVRTÉ KOLO

UPOVÍDANÍ

Kdo co řekl?
(Dva body za jméno člověka, jeden bod, pokud si vzpomenete jen na společnost)

26) Který výrobce při uvedení svojí hry na britský trh reagoval na kritiku slovy: „Některé hry jsou jen hračkami, ale já jsem chtěl předat lidem něco víc - něco, co ovlivní mládež během jejího dospívání."?

27) Kdo na E3 2002 ambiciózně prohlašoval: „Za rok už nebudu podnikat ve hrách, ale v zábavním průmyslu počítačových sítí..."?

28) Kdybychom mohli, už dávno bychom byli online, ale teď je to na Sony a nezdá se, že by se mělo něco dít." Kdo touto slavnou větou v rozhovoru pro PSM2 oznámil, že první plánovaná online hra nebude online?

29) Který britský výrobce řekl PSM2: „Zatím jsme pracovali na novém vzhledu a funkcích hry a můžu říct, že z toho bylo zle víc než jednomu členovi našeho týmu."?

30) „Tým předložil nové návrhy, ale hlavně musíme hru vydat. Lidé říkají „uděláme to příští rok", ale příští rok už nepřijde."

Drsné, co? Ale z koho tato pěkná slova vypadla, no?

PÁTÉ KOLO

VRCHOLNÉ VÝKŘIKY

Poznejte, o které hře jsme v PSM2 napsali tyto nezapomenutelné věty...
(Jeden bod za hru, dva body, pokud přidáte hodnocení)

31) „O ŽÁDNÉ AKCI V REÁLNÉM ČASE NEMŮŽE BÝT VŮBEC ŘEČ, JE TO VLASTNĚ JEN PŘEDDEFINOVANÁ SÉRIE VIDEOSEKVENCÍ - A VAŠÍM JEDINÝM ÚKOLEM JE PŘIJÍT NA TO, JAK JI SPUSTIT."

32) „KDYBY TAHLE HRA BYLA KŮŇ, MOHLA BY SE JMENOVAT JEDINĚ POUŠTNÍ VÝKAL NEBO TAK NĚJAK. A STEJNĚ BY JI HNED PO PRVNÍM DOSTIHU ČEKALA JATKA."

33) „KDYBYSTE ZAHNALI VÝVOJÁŘE DO KOUTA, NEJSPÍŠ BY BEZ MUČENÍ UZNALI, ŽE JEJICH HRA JE JEDNA VELKÁ HRŮZA."

34) „V JEDNOM OKAMŽIKU JSME DOKONCE VIDĚLI I NEPŘÁTELE ZA ZDÍ, PROTOŽE JIM SKRZ ZEĎ ČOUHALY RUCE."

35) „CHYTLAVÝ TANEČNÍ POPĚVEK MŮŽE TEĎ DO PRVNÍ DESÍTKY HITPARÁDY DOVÉST KAŽDÝ, TŘEBA I LEOŠ MAREŠ."

ŠESTÉ KOLO

VELKÁ VÝTAHOVÁ

Poznáte, o které hře mluvíme, jen na základě těchto krátkých výtahů?
(dva body za správnou odpověď)

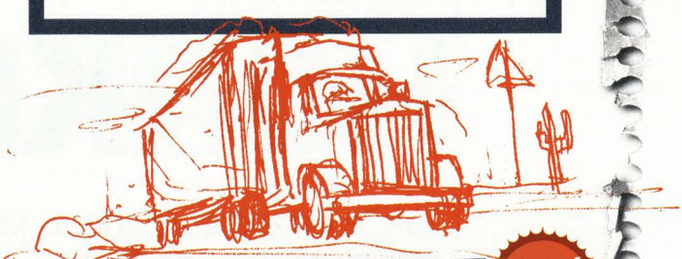
36) Na svém „magickém" ostrově se snažíte znovu nastolit přírodní rovnováhu. Moc Prvního Žaludu byla zneužita a dokonce váš otec byl uvržen do temného spánku. Musíte okouzlit divokou přírodu ostrova, abyste mohli zvítězit v turnaji, který určí nového držitele Žaludu.

37) Jmenujete se Urm Hyuga, jste synem japonského vojáka, který zemřel v bitvě před 15 lety. Máte schopnost proměňovat se v několik různých zvířat a chrání vás tajemný ženský hlas. Musíte překazit plány mocného mága Rogera Bacona, který chce unést dceru slavného vymítače.

38) Závodíte s časem. Oceán stoupá, zabírá pomalu pevninu a není nic, co byste proti tomu mohli dělat. Všechny dostupné prostředky musí být vynaloženy na stavbu obrovských věží, z nichž bude možné dostat se na tajemnou létající gumovou kouli na nebesích. Tam budete v bezpečí..

39) Jste tajným vládním agentem. Jste vysláni na - co byste řekli - nebezpečnou misi. Světový odborník na klonování byl unesen teroristickou organizací, která chce jeho schopnosti využít k ovládnutí světa. Musíte je zničit. Do jednoho.

40) Jmenujete se Mino a jste elektronickou kostkou s ocasní ploutví. Vaši planetu ohrožuje supernova, a tak musí být evakuována a je na vás, abyste připravili na osídlení šest nových světů, na které pak budete moci bez rizika vypustit ostatní mechanické Mináky.



SEDMÉ KOLO

HODNOCENÍ SMOLAŘŮ

Časem se zavedlo, že hodnocení 79 je oficiální považováno za zlomové, určené pro dobré, ale ne skvělé hry. Chápete, 80 už prozrazuje vysokou kvalitu. Které z následujících her se musely spokojit se 79% a které se mohou chlubit 80%?
(Bod za správnou odpověď)

41) *Conflict Zones*.....

42) *Prisoner of War*.....

43) *Commandos 2*.....

44) *Big Mutha Truckers*.....

45) *Star Wars: Jedi Starfighter*.....

OSMÉ KOLO

REKLAMNÍ ŽVÁSTY

Poznáte, o které hře se mluví, podle reklamních sloganů?
(Bod za správnou odpověď)

46) „You don't play. You volunteer."
„Nehrajete si. Jste dobrovolník."

47) „To save the world even she needs your help."
„Aby zachránila svět, potřebuje dokonce i ona vaši pomoc."

48) „Trust your instincts. Fight back."
„Důvěřuj instinktům. Braň se."

49) „If you die, she dies. If she dies, you die."
Když zemřeš, zemře i ona. Když zemře ona, zemřeš i ty."

50) „Win the war from within."
„Vyhraj válku, které jsi součástí."

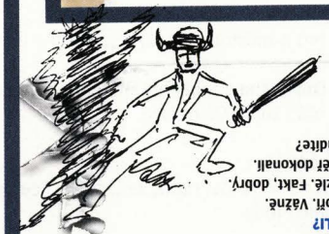
51) „Trust me..." „Věř mi..."

52) „Outnumbered but never outgunned."
„Možná v oslabení, ale vždy lépe vyzbrojen."

53) „It's always darkest before the dawn."
„Před svítáním je vždy největší tma."

54) „**UCK" „**URVA"

55) „We live and work in an imperfect world. It doesn't mean we have to play in one."
„Žijeme a pracujeme v nedokonalém světě. To neznamená, že si v něm musíme i hrát."



ODPOVĚDI

OBECNÉ ZNALOSTI 1. Mortal Kombat 2. Eidos 3. Capcom 4. 40 milionů 5. 13. únor 6. Los Angeles 7. EA, za nedostatek důkazů o *Allens: Colonial Marines* a jejich údajné Velké volině hře, kterou představil na největší herní výstavě roku 8. Prodalo se více než 250 000 - nejvýchlejí prodávaná hra všech dob v Evropě 9. 20 10. 24%

FEŠÁCI 11. Hideo Kojima 12. Tony Hawk 13. MT 14. Hulk Hogan 15. The lovely Lara Croft

ZA ZAVŘENÝMI DVEŘMI
16. Evolution Studios 17. Yuke's 18. Pivotal Games 19. Namco 20. Criterion 21. Insomniac 22. Neversoft 23. Treyarch 24. Rainbow Studios 25. Creative Artworks

UPOVÍDÁNÍ 26. Hideo Kojima z Konami popisuje *MGS2* 27. Phil Harrison ze Sony 28. Karl Hilton z Free Radical Design mluví o *TimeSplitters 2* 29. Martin Kenwright z Evolution Studios o *WRC2 Extreme* 30. Danny Isaac z EA zmiňuje minulou hru *FIFA*

VRCHOLNÉ VÝKŘIKY 31. Atlantis 3: The New World - 19% 32. Jet Ion *GP* - 7% 33. Sven-Goran Eriksson's World Cup Challenge - 8% 34. Shifters - 40% 35. Music Maker - 23%

VELKÁ VÝTAHOVÁ 36. Herdy Gerdy 37. Shadow Hearts 38. Eggo Mania 39. Silent Scope 3 40. Tetris Worlds

HODNOCENÍ ZA POLOVIČATOST
41. 79 42. 80 43. 79 44. 79 45. 80

REKLAMNÍ ZVÁSTY 46. Medal of Honor: Frontline 47. Final Fantasy 10 48. Turok Evolution 49. Ico 50. Prisoner of War 51. The Thing 52. TimeSplitters 2 53. The Terminator: Dawn of Fate 54. Big Mutha Truckers 55. Ecco the Dolphin

JAK JSTE SI VEDLI?
0-20 Jste. Dobří. Vážně.
21-40 Není to zlé. Fakt, dobrý.
41-60 Jste téměř dokonalí.
61-80 Nepodvádíte?

PROFI TIPY

ODBORNÉ RADY, JAK ZVLÁDNOUT PLAYST

トクセンジョウホウ

UHRANČIVÝ POHLED: Scrorpion je pro nás pořád nejoblíbenějším ninjou, možná i kvůli svému hypnotickému pohledu.

ONIMUSHA 2

Lehká obtížnost
Začněte hru a třikrát zemřete. Pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni.

Těžká obtížnost
Dokončete hru na normální obtížnosti.

Super obtížnost
Dokončete hru na těžké obtížnosti.

Bonusy
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy.

Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou
Dokončete mód Team Onimusha.

Ultimátní mód
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode".

Mód Issen
Dohrajte minihru Oni Organization.

Mód Mind Twister
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami, co ve hře jsou

Další kostým pro Jubeie
Najděte předmět „Fashionable Goods" a dohrajte hru s hodnocením S. V sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie.

Další kostým pro Oyu
Dohrajte vícerým hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu.

>CO JE NOVÉHO?

トクセンジョウホウ

HORKÉ TIPY

Takže on existuje cheat, jak odemknout Frosta? Jo, ona je to ještě k tomu ženská? No teda...

MORTAL KOMBAT

Tahle hra nás přenesla z našich obyčejných životů až za hranice toho nejhnusnějšího násilí, jaké si jen dovedeme představit. Vyzkoušejte si následující fatality a vsadíme se, že se vám to zalíbí stejně jako nám.

Fatality
Bo' Rai Cho
Břišní skok::
←, ←, ←, ↓, ◎

Johnny Cage
Vytrhnutí mozku: ←, →, →, ↓, △

Cyrax
Trhání na cucky: →, →, ↑, △

Drahmin
Železná pěst: ←, →, →, ↓, ⊗

Frost
Zmrazovač: →, ←, ↑, ↓, ◎

Hsu Hao
Laserový kráječ: →, ←, ↓, ↓, △

Jax
Přímo do hlavy: ↓, →, →, ↓, △

Kano
Srdce ven:
→, ↑, ↑, ↓, □

Kenshi
Telekinetický úder:
→, ←, →, ↓, ⊗

Kitana
Polibek smrti:
↓, ↑, →, →, △

TIP MĚSÍCE

BMX XXX

Tramtadadá, překvapení! Svatý grál všech cheatů, ztracená Archa úmluvy a tak dál... máme pro vás kód, kterým odemknete všechna hanbatá videa v ještě hanbatější hře *BMX XXX*. Prostě v cheatovacím menu zadejte slova „XXX RATED CHEAT" a najednou zjistíte, že je kolem vás víc nahých ženštin než při vaší poslední návštěvě veřejného domu. Že vás to pořád baví...

Kung Lao
Bolesti hlavy: ↓, ↑, ←, ⊗

Li Mei
Super kop: →, →, ↓, →, ◎

Mavado
Kop: ←, ←, ↑, ↑, □

Nitara
Žízeň po krvi: ↑, ↑, →, □

Quan Chi
Natahovač krků: ←, ←, →, ←, ⊗

Raiden
Elektroléčba: ←, →, →, →, ⊗

Reptile
Kyselinová sprcha: ↑, ↑, ↑, →, ⊗

Scorpio
Oštěp: ←, ←, ↓, ←, ◎

Shang Tsung
Kradení duší: ↑, ↓, ↑, ↓, △

Sonya
Polibek smrti: ←, →, →, ↓, △

Sub-Zero
Kostlivec: ←, →, →, ↓, ⊗

A abychom vám ušetřili námahu s otevíráním všech rakví, tady máte seznam všech, které za něco stojí.

Extra postavy
Blaze: PN – 684 Onyx Koins
Mokap: YP – 511 Gold Koins (Abyste tyhle dvě odemkli, musíte nejprve dokončit Konquest. Pro jejich vybrání zvýrazněte Raidena nebo Cyraxe a stiskněte ↓ a START).
Cyrax: CN – 3003 Platinum Koins
Drahmin: UR – 6500 Sapphire Koins
Frost: IV – 208 Ruby Koins
Hsu Hao: MW – 3317 Jade Koins
Jax Briggs: SA – 3780 Ruby Koins
Kitana: KI – 2931 Sapphire Koins
Nitara: TI – 4022 Gold Koins
Raiden: XG – 3116 Jade Koins
Reptile: LL – 3822 Gold Koins

Alternativní obleky
Abyste si je mohli zkusit, zmáčkněte na obrazovce pro výběr postav START.
Vesta Bo Rai Cho:
PH – 1200 Onyx Koins
Cyrax jako člověk:
ZW – 1485 Sapphire Koins
Drahmin jako mumie:
SW – 1152 Jade Koins
Frost bez masky:
UB – 1261 Gold Koins
Hsu Hao bez klobouku:
QX – 1518 Jade Koins
Jax Briggs v civilu:
ZM – 1410 Ruby Koins
Johnny Cage ve smokingu:
DK – 1460 Ruby Koins
Kano a jeho ohoz z MK1:
BD – 1520 Sapphire Koins
Kenshi na cáry:
YM – 1435 Platinum Koins
Kitana podruhé:
BQ – 1327 Gold Koins
Kung Lao jako originál:
YJ – 1208 Ruby Koins
Li Mei v bikinách:
KX – 1406 Sapphire Koins

ZAČARUJTE JE VŠECHNY: Fatalita, kterou má k dispozici Sub-Zero, vypadá jako kouzlo z nějakého RPG.

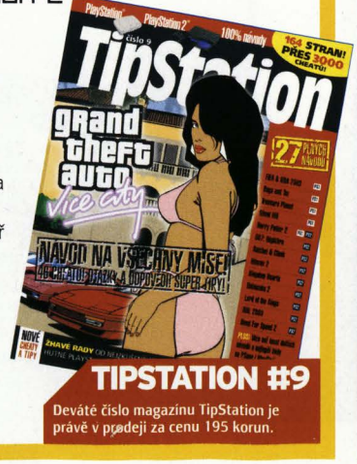
100% NÁVODY PRO PSONE A PLAYSTATION 2

TipStation

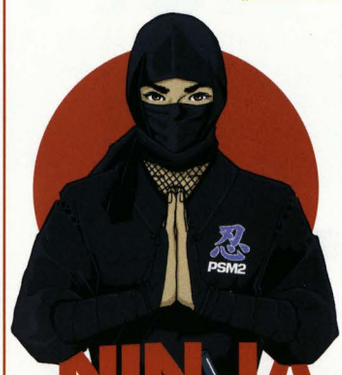
9. ČÍSLO MAGAZÍNU SPECIALIZOVANÉHO NA TIPY, CHEATY A NÁVODY PRO PLAYSTATION. Z OBSAHU VYBÍRÁME:

- ☐ Rozsáhlá aktuální databáze cheatů a tipů. Takřka 1500 kódů pro PS2!
- ☐ Nejčerstvější tipy na hry, které právě vyšly. Téměř 30 úplných návodů, mimo jiné:

GTA Vice City
Ratchet a Clank
007: Nightfire
NHL 2003
Onimusha 2
Lord of the Rings
Hitman 2
Harry Potter 2
Kingdom Hearts
Need for Speed 2
Red Faction 2
Tekken 4



TIPSTATION #9
Deváté číslo magazínu TipStation je právě v prodeji za cenu 195 korun.



NINJA TIPMASTER

VÍTEJTE V DOJO, KDE SE NÁŠ MOUDRÝ KONCENTROVANÝ NINJA ZAMÝŠLÍ NAD VAŠIMI ZÁKYSY.

HITMAN 2

Snažím se získat všechny hodnocení Silent Assassin, ale v misi Tubeway Torpedo mám za úkol zničit chlápka v zavřené místnosti. Můžete ho zastřelit skrz okno, ale je nemožné to udělat bez upozornění stráží. Nějaká rada?

Daniel, přes e-mail

Ahem! Určitě si v této misi našel mobilní telefon a pager. Nechej pager na stole v místnosti observation. Později se schovejte za dveře a zavolejte na pager z telefonu. Až generál přijde na průzkum, uškrťte ho drátem. Dveře nechá otevřené a vy můžete zachránit kámoše.

SILENT HILL 2

Ninjo, jak mám otevřít bednu na posteli v nemocnici?

Tři různí čtenáři

Budete potřebovat Purple Bull Key (naleznete ho v Document Room na prvním poschodí), Lapis Eye Key (naleznete ho v ROOM M3 v třetím poschodí), kód z psacího stroje v Examining Room 3 na druhém poschodí a další kód, který je napsání krví v druhé cele v Special Treatment Room. Bohužel, oba kódy jsou náhodné, takže vám nemůžu říct jejich přesné znění. Jakmile budete mít všechny klíče a kódy, můžete odemknout krabici v S14. Použijte klíče na dva zámky, zadejte kód ze stroje na klávesnici a zadejte kód napsaný krví pro uvolnění zámku. Hotovo!

GTA: VICE CITY

Našel jsem různé rady, jak udělat misi „Sir, yes, sir!", ale mám tu nejlepší metodu! Běžte pěšky kolem tanku a počkejte, až zastaví kvůli doplnění. Posádka tanku vystoupí a budete-li rychlí, můžete do tanku v tento okamžik nastoupit, dříve než si jednotky všimnou, že se něco děje. Rychlé, snadné a bezbolestné.

Tomáš Boček, Liberec

Super tip. Díky!

ZÁKYS? Napište do PSM2!
Ninja, který dohrál všechny existující hry, je připraven zodpovědět jakýkoliv váš dotaz. Jen si zkuste, vyvést ho z míry! Pište na adresu: PSM2, P.O.BOX 104, 170 04, Praha 7 nebo na e-mail *psm2@omegagroup.cz*.

THE GETAWAY

ČÁST 2

NEJDŘÍV jste byli Hamondem, teď si užijete jistého Cartera, zběhlého policistu, který na to jde tvrdě a bez servítků se vypořádá s organizovaným zločinem, čímž odhalí celý řetěz korupce. Plíživé mise? To si piš, kámo.

the Getaway

CÍL HRY

No do háje! Jen co člověk dokončí hru v roli Hammonda a nechá za sebou jen pár slz kutálejících se z krví podlitích očí do kaluže krve, už tu má další práci - projít si to celé ještě jednou, ale tentokrát v kůži policisty Franka Cartera. A to je tedy hned o něco tvrdší přístup. Dobrá zpráva je, že Carterova část se nahrává lépe než Hammondova, je také plná ironie a zbytečného klení. Už se také nebudete muset vyhýbat žádným laserovým paprskům. Alespoň ve hře ne.

CARTERE, TY HUMUSÁKU

Probouzíte se a zjišťujete, že se nacházíte ve špinavém zpustlém bordelu, který je také pěkně strašidelný. Takový je začátek hry. Carterova část je plná divoké střelby. Mimo jiné je tu i další mise v gangsterském domě, skvělá rvačka na ulici v Sohu (ale násilí je špatné, jasné?) a čekají vás tu tiché mise, při kterých zestárnete rychleji než při četbě F.L.Věka.

NAPSALI JSME...

PSM2 12 LEDEN 2003

„Mohlo to být skvělé, ale načasování to všechno zkazilo. Stojí sice za vaši pozornost, ale ne nadlouho."

TEĎ SOUDÍME...

Hustý příspěvek s náznaky geniality, kterou kazí špatné ovládání a přímost. Rozhodně hra stojí za to, ale trochu jí chybí, aby byla opravdu zásadní.

78

13. MISE: THE BARGAIN BASEMENT (PŘÍZEMÍ V OBCHODĚ)

Vběhněte do bordelu, pokračujte rovně a sledujte chodbu zahýbající doleva. Joe vyběhne schody po vaší pravici a ty se pod ním zřítí. Pokračujte chodbou, dokud nenarazíte na další schody. Cestou na vás bude střílet několik zlých chlápků. Zamiřte nahoru po schodech a vstupte na odpočívadlo před dveřmi nalevo. Střelte muže, který tam čeká, a odejděte, kudy jste přišli. Proti schodům je díra v zemi. Abyste jí obešli, použijte boční úkroky, a pak se vydejte nalevo. Postřílejte chlápky v chodbě a držte se jí. Asi na poloviční cestě ke konci se na vás někdo pokusí střelit skrz zeď a to dokonce několikrát. Prostě pokračujte směrem k červeným světlům. Díru v zemi opět obejděte pomocí boční chůze. Na druhé straně se sejdete s Joem.

Stoupejte po schodech, otočte se doprava, pak doleva. Přidá se k vám jakýsi ozbrojený důstojník. Vyčistěte chodbu od gangsterů a projděte jí až k díře v zemi. Prosuňte se kolem ní a zamiřte doleva. V místnosti před vámi je Jake, nechte tedy policistu, aby ho zatknul. Musíte odvézt Joa do nemocnice a máte na to omezený čas. Budete si muset zvyknout na to, jaké to je být na správné straně zákona! Nastupte do auta a počkejte, až k vám vleze i Joe. Sledujte indikátor směru a policisty, kteří vám budou zastavovat dopravu. Ujistěte se, že máte zapnuté sirény - ostatní auta se vám budou klidit z cesty. Zamiřte přímo po rovné ulici na plný plyn a časový limit vám nebude činit potíže. Hlavně nenabourejte - Joe by za vámi do jiného auta nešel. Zastavte před vstupem do nemocnice a tím je mise ukončena.

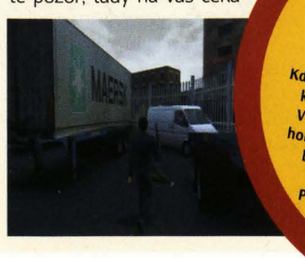
POLICIE MĚ PROPUSTILA: Policejní auto je jedno z nejlepších vozů - vražedně rychlé.

ÚNAVNÉ: Jde o hodně divokou akci, tak často odpočívejte a postupujte pomalu.

14. MISE: SHOW SOME REMORSE (UKAŽ TROCHU LÍTOSTI)

Zamiřte přímo a bez oklik do skladiště. Použijte svoji sirénu, budete rychlejší. Ve skladišti postřílejte co nejvíc gangsterů, hlavně se postarejte o odstřelovače, stojícího na bedně. Jak vidíte, musíte překonat dvůr, aniž by vás srazil nějaký jedoucí stroj. Když na to půjdete pomalu, je to celkem snadné. Jak se dostanete mezi bedny, jste v bezpečí. Vždy jednoduše počkejte, až stroj projede, a pak vyrazte. Nedělejte prudké pohyby, mohla by vás zradit špatně nastavená kamera - přehlédli byste stroj a bylo by po vás. Když se vám bude zdát, že vás před přejetím nic nezachrání, použijte skrytí (stealth), to vás ochrání. Mezi bednami se kromě vás pohybuje i pár padouchů, tak se mějte na pozoru. Jakmile se dostanete ke straně dvora, kde nejsou žádné stroje, musíte se dostat na konec v jednom kuse - a dejte pozor, tady na vás čeká pár gangsterů. Kolem rohů opatrně nakukujte, kontrolujte si záda a když budete zraněni, odpočiňte si. Než vyrazíte na parkoviště (nebo co to je), ujistěte se, že na dvoře už nikdo nečíhá. Budete tak mít jistotu, že vám při přeběhu nikdo nevpadne do zad.

Jakmile dorazíte na parkoviště, přidají se k vám uniformovaní policisté. Pomozte jim postarat se o zbylé zločince, pak zamiřte k bílé dodávce, zaparkované na vzdálené straně prostranství. Podezřelí na vás čekají uvnitř.



VĚDĚLI JSTE TO?

NABÍJENÍ

Když vypálíte několik dávek a v okolí už leží několik zbraní, nečekejte, až se tahle zastaví. Včas ji zahoďte a vezměte si jinou. Není nic horšího, než nakouknout za roh a tváří v tvář bandě zloduchů zjistit, že vaše zbraň je nebezpečná asi jako trs banánů. Pravidelně mačkejte R2, abyste dobili, udržíte si před hrou náskok.

15. MISE: DISTURBANCE IN SOHO (NEPOKOJE V SOHU)

Jeďte co nejrychleji do restaurace. Na setkání se totiž máte dostavit již velmi brzo. Jedete v pěkném a rychlém voze, tak se ho snažte nezničit. Raději teď nepoužívejte sirénu, zbytečně byste znervóznili nemálo lidí. Stejně jako porušování zákona v roli Marka přitahovalo policii, velké upozorňování na svou příslušnost ke sboru zase bude zajímat zločince, kteří si rádi vystřelí. Pokud je doprava příliš hustá, vezměte to po chodníku.

Jakmile se dostanete k pouličním nepokojům, zamiřte ke kouřícímu policejnímu autu. Pomozte uniformovaným kolegům pobít zločince, kteří na vás střílejí ze vzdáleného konce ulice. Postupujte kupředu, pokud si potřebujete odpočinout, můžete se vrátit ke dveřím do obchodu a skrýt se. Rozhodně nezapomeňte sbírat pušky a brokovnice, které se začnou hromadit na zemi. Jakmile jsou všichni střelci mrtví, přijede stříbrné auto a z něj vyskočí několik dalších lidí, kteří začnou střílet. Zabijte je, dojděte k jejich autu a počkejte na příjezd policejního auta, pronásledovaného dalšími vozy s gangstery. Ty, kteří vylezou z aut jako poslední, je velmi těžké zabít, navíc mají skvělé zbraně. Vlezte do jednoho ze stříbrných aut a co nejrychleji najeďte na nebezpečné střelce. Budou na vás hodně střílet, takže máte maximálně tři až čtyři pokusy na jejich likvidaci. Jakmile začne vaše auto pouštět kouř, vyskočte ven a dobijte ty, kteří vaši jízdu přežili.

UŽITEČNÝ KOUŘ: Zatímco vám stále funguje automatické míření, nepřátelé vás nevidí.

16. MISE: PAINTING THE TOWN RED (KDYŽ MĚSTO ZRUDNE)

Čínská čtvrť je hned za rohem. Vjeďte do ulice, kde se mezi sebou perou gangy, a jeďte tak dlouho, dokud nezačnou blikat hazardní světla. Vyskočte z vozu a úprkem zamiřte na parkoviště NCP. Členy gangu u vchodu postřílejte. Sestupte po rampě - na jejím dolním konci je hodně lidí z gangů. Jakmile se dostanete na volné prostranství, překulte se do úkrytu za auta a pokračujte tímto stylem kolem zdí.

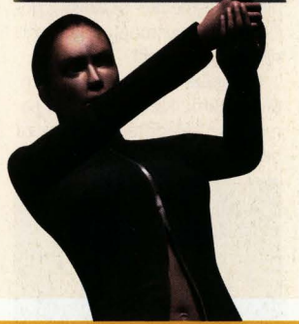
Vaše pistole je nejlepší zbraň na dálku. Útočná puška je také účinná. Jakmile jsou všichni mrtví, vyrazte dolů po další rampě. Použijte zase stěny, skryjte se za nimi a střílejte zločince, stojící kolem aut na parkovišti. Když bude po nich, zamiřte po schodech dolů, jsou po vaší levici. Prvním východem, který minete, vylezte na další parkoviště a postřílejte všechny, co tam jsou. Po schodech za vámi přiběhnou uniformovaní policisté a pomůžou vám.

Jakmile jsou nepřátelé mrtví, pokračujte po rampě dolů a sejměte další členy gangu, stojí dál na parkovišti. A zase po rampě dolů. Opatrně přejděte prostor parkoviště, zatímco kolem vás se skřípotem projedou auta. Držte se u zdi. Na tomto podlaží je jen málo zločinců, kterých je třeba se bát. A zase po další rampě dolů. Tady je zase velká skupina gangsterů. Jakmile zůstane stát už jen poslední z nich, přiběhnou uniformovaní poldové a zatknou ho.

VĚDĚLI JSTE TO?

BITKY

Když je obrazovka plná bastardů, nesnažte se jen šíleně střílet - za chvíli budete děraví jako řešeto. Schovejte se za roh a střílejte na konkrétní cíle, krátkými účinnými dávkami. Vykoukněte, napalte to do jednoho dvou lidí a zase zmizte. Opakujte, dokud je proč. Často je lepší držet se zpátky a počkat si, až se trochu vystřílejí sami nepřátelé, pak můžete snadno dočistit zbytek.



17. MISE: ESCORT DUTY (POVINNOST ESKORTY)

Tahle je docela těžká. Jakmile zmizí policejní auto v plamenech, zadupněte plyn k podlaze a těsně sledujte černý Land Rover. Ale neunavujte se nějakým pošťuchováním, nemá to cenu, jen ho zrychlíte. Vás to naopak výrazně zpomalí a velké černé auto téměř nepoškodíte.

Držte nohu na plynu, k ostrému sekání zatáček používejte ruční brzdu. Jakmile se vám podaří držet se ho na těsno, pokuste se najet vedle něj a co nejsilněji ho narážet proti zdi. Když se začne z nepřátelského auta kouřit, o něco zpomalí a to vám dává možnost způsobit mu ještě větší poškození. Pak už ho snadno otloukáte tak dlouho, dokud nezačne hořet. Tím je to s ním vyřízeno.

Teď musíte sledovat váš indikátor ve voze a zajet ke konvoji s vězeňskou dodávkou. Klidně v tuhle chvíli odepište svoje rozmlácené auto a vezměte si jiné. Jeďte ale rychle, máte omezený časový limit. Jakmile se dostanete k dodávce, mise končí.

ROVER JE V KOPRU: Neoznačené policejní vozidlo je nejlepší volba - velmi tvrdé.

18. MISE: THE VIGILANTE (DOBROVOLNÍK)

Sledujte indikátor, který vás dovede ke gangsterské drogové továrně. Vchod do budovy je přímo na cestě, ale hlídá ho člen gangu. Střelte ho a projděte uličkou, přitom sejměte gangstery, kteří se tam objeví. Vyběhněte schody a připravte se, budete muset zastřelit čtyři až pět zločinců, kteří vyjdou z místnosti na vrchu schodiště. Odpočiňte si, pokud to potřebujete. Pak vlítněte dovnitř a zabijte zbylé tři (plus mínus), kteří se skrývají za harampádím. Pokud byste chtěli utnout muziku, střelte do turniketu. Vyjděte ven a pokračujte nahoru po rameni schodiště.

Zpoza rohu mrkněte do další místnosti. Vypadá to tu trochu jako v chemické laboratoři. Z bezpečného postavení ve dveřích zastřelte gangstery. Pokud jste zraněni a potřebujete odpočinek, ustupte dolů po schodech. Střelba nezačne, dokud nevystřelíte vy. Zlikvidujte všechny v místnosti a počkejte, až utichne střelba.

PROFI TIPY

ODBORNÉ RADY, JAK ZVLÁDNOUT PLAYSTATION 2

NEMOCNIČNÍ POKOJ: Musíte být opravdu rychlí, jinak svého kámoše nezachráníte. Tak se moc nezdržujte.

VĚDĚLI JSTE TO?

INTERAKCE

Jasně, asi víte, že můžete zastřelit gangsterského DJe a rozstřílet nahrávky na stole, ale tušili jste, že lze také prostřelit trubky s párou a opařit tak své nepřátele? Netušili, že? No sakra. No, v každém případě si vždy všimejte všech sudů, beden a hasicích přístrojů. Stačí jediný výstřel a rozpoutáte pěkné výbušné peklo. Ale stůjte někde dál, ať vám samotným neshoří ofina.

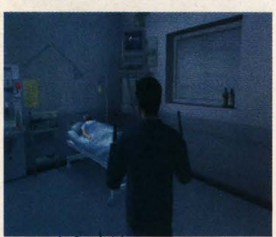
19. MISE: STALKING MCCORMACK (SLEDOVÁNÍ MCCORMACKA)

Vyjděte z drogové dílny stejnou cestou, jakou jste vešli. Střelte dva gangstery, kteří už zase stojí ve vchodu, a pak dodělejte lidi, kteří ještě bojují ve dvoře. Jakmile dorazí policie, můžete dvůr bezpečně opustit. Na ulici ještě potkáte pár lidí, které je třeba zastřelit. Najděte auto a vyrazte na policejní stanici.

Když vaše hazardní světla zablikají, McCormack právě vyjíždí z parkoviště u policejní stanice. Pokud ho nevidíte, pomůže vám indikátor, který vás k němu zavede. Jede v červené Vectře. Když se k němu příliš přiblížíte, hazardní světla opět bliknou. A to nechcete, protože když budete blízko a on vás zmerčí, mise skončí. Držte se za ním. Snažte se ho držet v dohledu - když na souvislých 45 vteřin ztratíte jeho auto z dohledu, mise také končí. Jakmile za ním dorazíte ke skladišti, počkejte, až vystoupí a pak ho následujte dovnitř.

Projděte dveřmi za stolem, pak dalšími, které vedou do samotného skladiště. Zůstaňte za bednou napravo od McCormacka a druhého chlápka. Počkejte, dokud neodejdou. Sledujte je v bezpečné vzdálenosti a když dorazíte k cihlové zdi, jděte doleva a kolem bedny. Obejděte ji a nakoukněte kolem rohu.

Měli byste vidět dva lidi, jak spolu rozmlouvají. Když ti dva odejdou, spatříte skrz bedny McCormacka a toho druhého. Dojděte k nim a zastavte se u největší hromady zásob. Pomocí úkroků se protáhněte okolo doleva, ujistěte se, že je pobřeží prázdné, a rychle zaběhněte pod levou rampu na vzdálenější straně místnosti.



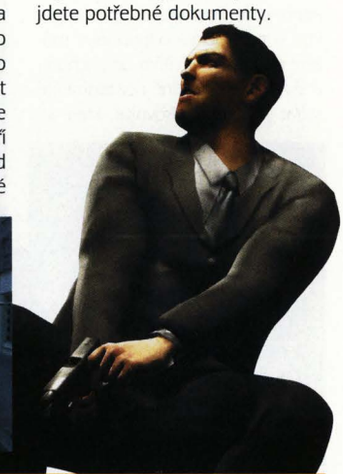
Připližte se ke dvěma chlápkům se zbraněmi. Teď, když jste vevnitř, můžete konečně začít střílet. Sejměte všechny tři chlápky, kteří jsou poblíž, pak zamiřte zpátky ke vchodu a po schodech nahoru na ochoz. Ve skladišti by nemělo být moc lidí, takže se nemusíte bát a klidně zajděte kamkoliv.

Teď se musíte v časovém limitu dostat do nemocnice. Není to nijak těžké, prostě se snažte dostat do rychlého auta. Nepojedete do A&E. Jde o budovu před ním. Jakmile se ocitnete uvnitř, rozběhne se další limit, který máte na nalezení Joea. Po schodech vyběhněte do druhého patra a běžte do soukromých pokojů napravo. Joe je v posledním nalevo, je tam s ním policejní stráž.

20. MISE: DO THE WORLD A FAVOUR (UDĚLEJTE SVĚTU RADOST)

Stojíte ve dveřích Joeova pokoje a v chodbě napravo je několik členů gangu Bethnal. Všechny je postřílejte, dorazí uniformovaní policisté. Jeden zůstane stát před dveřmi Joeova pokoje, takže můžete klidně odejít. Vyrazte chodbou vpravo a projděte celou nemocnici. Cestou střílejte všechny gangstery včetně Big Waltera. Prohlédněte pokoje a chodby. Ozbrojení policisté vám pomohou. Až budou všichni gangsteři mrtví, změní se úkol této mise.

Nechte se vést indikátorem, až k vězení. Když přijíždíte, čeká tu několik zločinců ve vozech. Vystupte, ale buďte připraveni na velkou přestřelku. Než vejdete do vězení, nakoukněte za roh. Z této pozice budete schopni zastřelit nejméně tři gangstery. Vběhnete dovnitř a vybijte všechny, kteří zbyli. Běžte ke dveřím napravo od auta a sejměte chlápka na druhé straně, ještě než jimi projde. Opět zůstaňte ve dveřích a jen vykoukněte, bez problémů sejmete další dva. Vstupte do místnosti, ale hlídejte si záda - další ještě mohou přijít. Zabijte chlápka ve vzdálenějším rohu a prohledejte ho, najdete potřebné dokumenty.

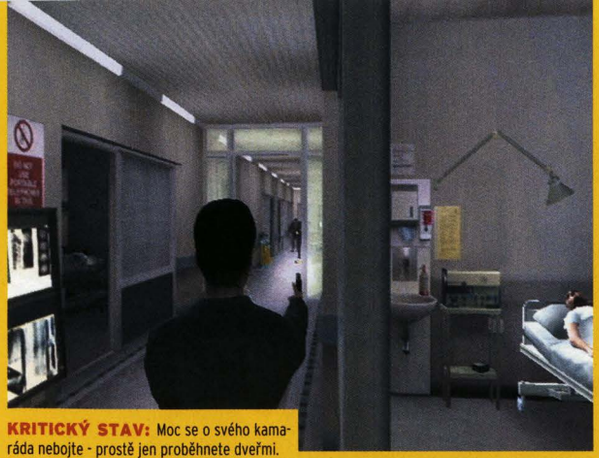


21. MISE: THE JOLSON FILES (JOLSONOVY DOKUMENTY)

Skladiště je jen kousek odtud. Když se tam dostanete, nahlédněte za roh, uvidíte dva hovořící lidi. Když jeden z nich odejde, doběhnete k tomu druhému, který stojí u svého auta, a zastřelte ho, nebo zatkněte - podle toho, na co se zrovna cítíte.

Vstupte do budovy a vyjděte nahoru po schodech až za muže, který stojí zády k vám. U nedalekých dveří počkejte v krycím (stealth) módu na tři rozprávějící muže, dokud neodejdou. Jeden z nich projde přímo kolem vás skrz dveře. Sejděte po schodech a ukryjte se za nejbližším balíkem. Počkejte, až ti dva muži odejdou, a projděte nejbližšími dveřmi. Dva další stojí na druhé straně místnosti po vaší pravici - počkejte, až odejdou. Sledujte toho v modrém svrchníku, dokud nedorazíte k několika světlejším bednám. Počkejte tu a nakoukněte za roh. Měli byste vidět muže v modrém, jak stojí u paty schodiště, mířícího dolů do přízemí. Dívá se směrem od vás, vedle něj stojí chlápek v šedém obleku a jeden plešatý, který se dívá vaším směrem. Počkejte, dokud jedna z přenášených beden nepřistane přesně před plešounem, pak přeběhněte k další bedně. Pližte se mezi bednami, dokud se nedostanete za muže na vrcholu schodiště. Zastřelte ho, nebo zatkněte. Druhý muž sešel do přízemí. Vraťte se na místo, odkud vidíte na plešatého chlapíka, a počkejte, dokud neodejde. Pak můžete seběhnout do přízemí.

Počkejte na dolní části schodiště a podívejte se za roh - stojí tam dva muži a povídají si. Počkejte, až odejdou, a pak se posuňte podél zdi, dokud je opět nezahlédnete. Dokud stojí na místě, čekejte. Ten vzdálenější totiž blokuje dveře, kterými potřebujete projít. Po čase se sebere a jde za dalším chlápkem, který sleduje televizi. Proběhněte místností a branou, jak nejrychleji vás nohy ponesou.



KRITICKÝ STAV: Moc se o svého kamaráda nebojte - prostě jen proběhnete dveřmi.

22. MISE: MEET MARK HAMMOND (SETKÁNÍ S MARKEM HAMONDEM)

Střelte chlápka, který schází po schodech, po kterých pak vyběhnete nahoru a skočíte za bedny nalevo. Je tu plno gangsterů, které je třeba postřílet, a když zůstanete stát na volném prostranství, budete rychle mrtví. Krabice využívejte jako krytí, než se hnete, vždy nejdřív mrkněte za roh. Zpoza krabic zabijte co nejvíc lidí. Pak ze skladiště vypadněte stejnou cestou, jakou jste se tam dostali. Venku je také pár lidí, kteří čekají na odstřel. Jakmile budou mrtví, naskočte do jednoho z aut a rychle prchněte.

LAMPOVÝ ZAPALOVAČ: Můžete manuálně zamířit na lampy a jejich rozstřelením zapálit místnost.

Jeďte rychle do depa - máte na to časový limit. Gangsteři vás pronásledují ve svých vozech - použijte běžnou taktiku, abyste je setřásli. Pokud by příliš poškodili vaše auto, můžete si vzít jiné. A jsme zpátky v depu. Vstupte hlavním vchodem na recepci, až tedy vypadnou ti dva zlí chlápci. Následujte toho, který vyrazí po schodech nahoru do schůzové místnosti. Tam ho zatkněte. Pokračujte do hlavního nakládacího prostoru a seběhněte po schodech. Když rychlejší z mužů odejde, zatkněte toho pomalejšího. Nakoukněte za roh, uvidíte jednoho člena gangu. Běžte zpátky a držte se mimo dohled. Až odejde, pokračujte ve směru, kterým zmizel rychlý chlápek. Vezměte to do středu nakládacího prostoru. Až doběhnete do zadní části, kde jsou všechna auta a lidé, mise skončí.

HAVÁRIE TANKERU: Neděkujte nám - zamiřte rovnou k těmto pěkným výbušným sudům.

24. MISE: LAND OF HOPE AND GLORY (ZEMĚ NADĚJE A SLÁVY)

Teď máte pouhé tři minuty na to, abyste vypadli z lodě, než vyletí do vzduchu. Vyběhněte po schodech nahoru a pokračujte rovně chodbou. Cestou budete muset občas zastavit a střelit pár lidí, na to nezapomínejte. Na konci chodby vyběhněte další schody a zamiřte do nakládacího prostoru. Seběhněte po schodech a dojděte ke dveřím v pravé části místnosti. Čeká tu párek gangsterů s brokovnicemi, takže pokud poběžíte přímo, dostanete pěkně zabrat. Chodbou pokračujte přímo do strojovny. Pokud jste zranění tak, že už nemůžete běhat, můžete si tu odpočinout tak na deset vteřin - ale rozhodně ne déle, nebo vám dojde čas. Vejděte do strojovny a zabijte dva lidi v místnosti, stejně tak třetího, který stojí o patro výš. Vyběhněte schody na palubu, zamiřte doleva a pryč z lodi a pak už je konec. Tím totiž končí celá hra. Gratulujeme!

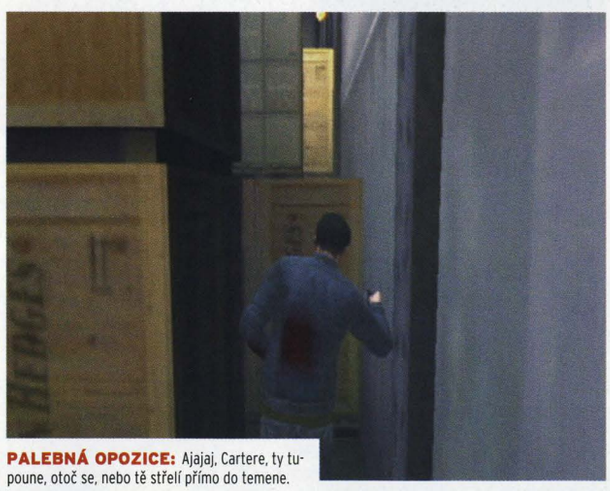
23. MISE: SHOWDOWN WITH JAKE (SOUBOJ S JAKEM)

Střelte všechny gangstery, kteří vám přijdou do cesty. Vyběhnete z depa a nasedněte do nejbližšího auta. Objeví se další lidi, takže se snažte zmizet co nejrychleji. Nechte se indikátorem dovést do Sol Vita. Vylezte na palubu, střelte pistolí prvního chlápka, který k vám stojí zády, a šlohněte mu jeho pušku. Zahlédnou vás ostatní gangsteři, kteří jsou na palubě. Skrčte se za krabicemi, nevybíhejte do volného prostoru. Když budete zraněni, odpočiňte si

v bezpečí. Snažte se a pokuste se proběhnout do levé části lodi, cestou střelte kohokoliv, kdo se vám postaví. Všichni za vámi nepůjdou, takže se nemusíte bát obklíčení. Jakmile je všechny pobijete, projděte dveřmi, tam se setkáte s Jakem.

Střelte ho, uteče hned za roh. Běžte za ním nahoru po schodech. V mezipatře schodiště čeká pár chlápků a další dva ještě přibíhají. V kuchyni je také někdo. Než budete pokračovat výš, odpočiňte si, pokud to potřebujete. Vyjděte na balkón a obejděte ho. Pár chlapíků vyrazí proti vám, zatímco Jake se vzdaluje na jeřábu. Seběhněte shody a zamiřte na příď. Tam se znovu sejdete s Jakem.

Než se sem vydáte, ujistěte se, že jste úplně zdraví. Je totiž velmi těžké ho zabít - pokud budete jen stát a střílet, budete záhy mrtví. Vyzbrojte se něčím silnějším než jen obyčejnou pistolí a snažte se stále pohybovat. Když schytáte pár ran, prchněte zpátky nahoru po schodech a odpočiňte si. Pak máte zajištěno, že vy nebudete ten, kdo zamíří pod kytičky.



PALEBNÁ OPOZICE: Ajajaj, Cartere, ty tupoune, otoč se, nebo tě střelí přímo do temene.

VĚDĚLI JSTE TO?

AUTA

Na tankeru můžete nasednout do jeřábového nákladáku a ramenem pěkně prohnat zloduchy - i když hodně pomalu. Nejlepší vozidlo se ukrývá venku - dívejte se po odpadkových pytlích v uličce stejně jako po nápovědách, které vás dovedou k bonbónkům. Nám se zatím podařilo najít velký červený tank a motokáru. Pokud se vám podaří najít proslavený plakát na Vice City, dejte nám vědět - podle nás je to kec.

NEDOBRÝ VÝHLED: Souboj s Jakem je utrpení - nevrhejte se do něj bezhlavě.

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE...

Oblékneme si řeznickou zástěru a tlusté kuchařské rukavice, abychom se vrhli na *Mortal Kombat*. Předvedeme vám všechny brutální dorážky a speciální útoky a kombinace. Také si prodlužujeme naši dovolenou ve Vice City, a zkoušíme si tajnůstky a šílenosti, které nám radíte. A možná, opakujeme možná, se také podíváme na *Clone Wars*, na některé nesnesitelné detaily. Ale vážně, asi ne. Tak těpic.

A je to tu, naše nepřeslechnutelné rádio na 93.6 FM, **johoho...** Posloucháte pirátskou radiostanici Vice City, kde právě řešíme hromadu vašich zákysů... a můžu vám říct, že je to absolutní šílenství, **ŠÍLENSTVÍ** a nic jiného! A už tu máme prvního posluchače, který má něco na srdci...

RADIO VICE CITY 93.6

Na lince jedna se hlásí...

„Splnil jsem už úplně všechny úkoly ve *Vice City* kromě jediného - nemám kompletní seznam ukradených aut v Sunshine Autos, přesněji řečeno mám v garáži všechny kromě modelu Stretch. Můžete mi říct, kde ho mám sehnat?“

Je to snazší, než si myslíš. Vejděte do Diazovy rezidence a po levici by měla být garáž. Přímo u zdi tam ale číhá Infernus, takže s pohybujte opatrně a na druhé straně schodiště by měl být Stretch zaparkovaný.

Linku tři obsadil Petr...

„Ahoj, mám problém s jednou věcičkou, kterou potřebuju nutně vyřešit. Podařilo se mi získat Diazovu rezidenci, ale pak jsem hodně cestoval a moc se v ní nezdržoval... a když jsem se tam jednou vrátil, našel jsem tam strašlivou spoušť - krabice od pizzy, pivní láhve, pytle plné odpadků a tak podobně. Teď potřebuju vědět, jak to tam zase dát do pořádku. Zkusil jsem omezit počet lidí v rezidenci (pár jsem jich zastřelil), ale nepomohlo to. Pomozte mi!“

Sorry, hochu - nevíme o ničem, co by si s tím mohl dělat. A připrav se na to, že s postupem času se to bude ještě zhoršovat. Hodně štěstí!

Příjem!

OK, takže právě nám přišel mail od posluchače z Horní Dolní, který má opravdu zásadní problém. „Je úplně jedno, co dělám,“ píše, „ale nikdy se mi nepovede vydělat dost peněz.“ Máte nějaký návrh?

Hmmm. Existuje jedna finta, která by mohla zabrat. Stačí navštívit Dispensary, namířit úředníkovi pistoli na hlavu, počkat, až upustí peníze a pak s nima padat pryč. Pochopitelně se vám potom zvýší úroveň wanted, ale vzhledem k tomu, že hned vedle je Pay n Spray, máte to vyřešené cobydup.
Další způsoby, jak vydělat prachy:
- Narážet do parkovacích automatů vaším autem.
- Jezdit s autobusem - pokud zastavíte na zastávce, tak každý pasažér, kterýk vám nastoupí, vám vydělá 5 dolarů.
- Když uvidíte policistu, jak s někým bojuje, sejměte toho nešťastníka (padoucha) a vyděláte si 50dolarový bonus jako uvědomělý občan.

Další zoufalec na řadě...

Další mail, tentokrát od Martina. „Dokončil jsem všechny mise, sebral jsem všechny balíčky a našel všechny skokánky, ale pořád to nevypadá, že bych se dostal na konec hry. Co mám ještě udělat?“

Musíš splnit všechny mise pro policii, požárníky i záchranku, k tomu zvládnout doručování pizzy, dokončit všechny stunt režimy v Hot Wheels aréně, vykrást všech 15 obchodů a vlastnit všechny budovy. A kdo ví, jestli v tom není i něco dalšího...

Vaše dopisy v koši nekončí...

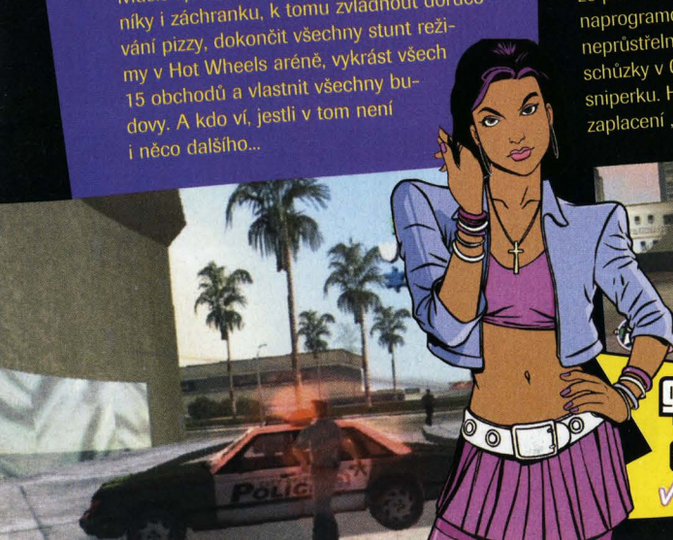
... a teď něco od Říši, který se ptá: „Jsou ve Vice City nějaká neprůstřelná vozidla?“ Tak co vy na to?

Spousta - ale asi nejlepší je Diazův White Admiral. Možná proto, že patří drogovému baronovi, nebo prostě proto, že ho takhle naprogramovali, každopádně nikdy neutrpí žádnou škodu a je neprůstřelný. Abyste ho mohli mít, zabijte po příjezdu na místo schůzky v Guardian Angels Diaze nebo Lanceho, a nepoužívejte sniperku. Hlavně dejte bacha na to, abyste měli dost peněz na zaplacení „safehouse“.

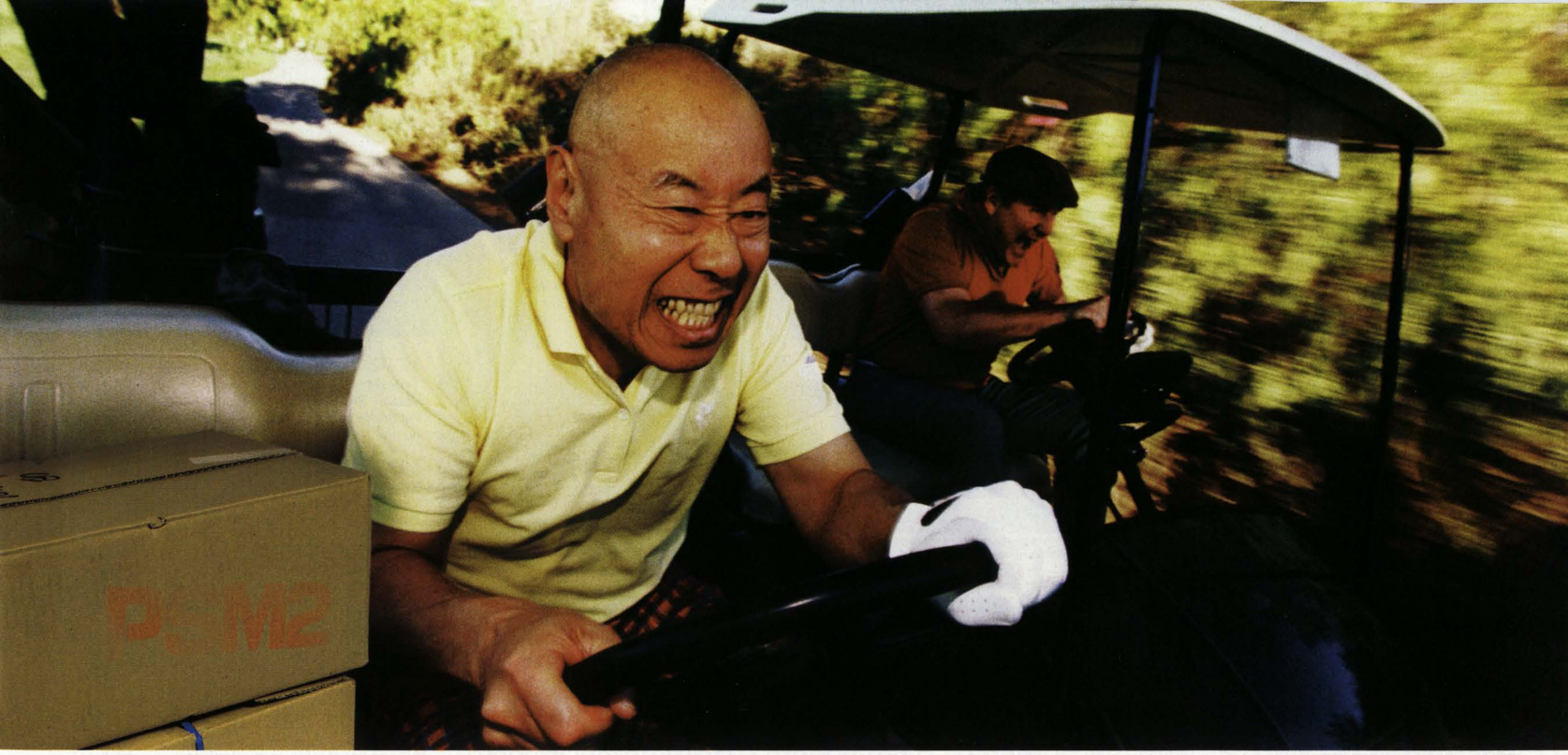
A poslední, kdo se vešel do dnešního vysílání...

Přišel nám dopis od dalšího chudáka - Michala z Bernartic - který píše: „Nedaří se mi dokončit misi SIR, YES SIR, prostě nedokážu odlákat konvoj, abych mohl ukrást tank.“

Nikoho odlákávat nemusíš. Následuj konvoj, dokud nezastaví u obchodu s rychlým občerstvením. Řidič tanku vystoupí a ty pak musíš hned nastoupit a jet co nejrychleji to jde. Vyřešit to jde i tak, že zajedeš s tankem rovnou do svojí garáže, misi nesplníš a pak to zkusíš znovu - ale máš už tank, s kterým můžeš hrát.



Nezapomeňte, že když se zaseknete někde v našem krásném městě, pište nám a mailujte, my se to pokusíme vyřešit. Jsme tu pro vás, jsme tu na 93.6 FM.



PŘEDPLAŤTE SI PSM2!

ZAPLATÍTE JEN 1089 Kč!

PROTI CENĚ NA STÁNKU UŠETŘÍTE 411 Kč

PROČ SI PŘEDPLATIT PSM2

Bezplatné doručení až do domu a dvanáct čísel za cenu méně než devíti! Ušetříte přes 400 korun a máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Tak co říkáte? To je nabídka!

Neotálejte! Nabídka je časově omezena a už příště na tomto místě můžete nalézt zcela odlišnou nabídku.

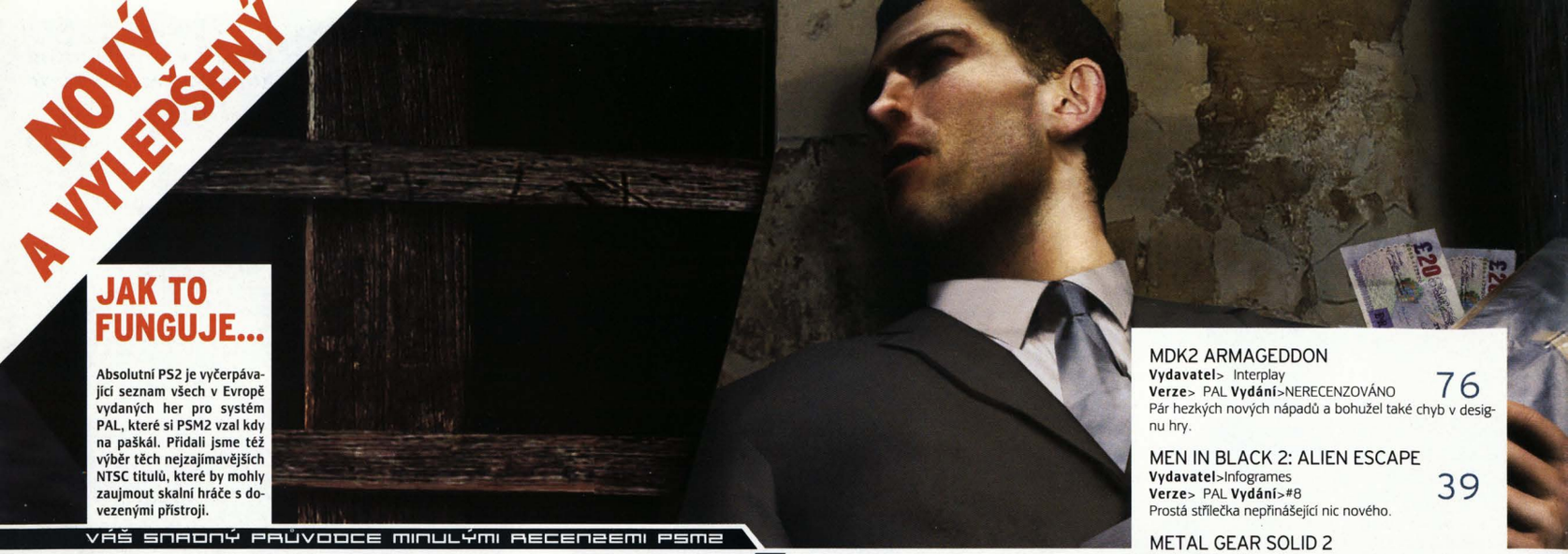
Cena ročního předplatného PSM2 je 1089 Kč. Zájemci o zasílání časopisu doporučenou poštou a zájemci o předplatné PSM2 ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na následující adresy. Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky s uvedením názvu předplaceného magazínu.

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné
P.O.BOX 141
140 21 Praha 4
(tel.: 267 211 301-303,
fax: 267 211 305,
e-mail: send@send.cz)

Slovenští předplatitelé:
Předplatné PSM
ABOPress
Vajnorská 134
Bratislava
PSČ 834 01
(tel.: 004212/ 4445 3334)

NOVÝ A VYLEPŠENÝ



JAK TO FUNGUJE...

Absolutní PS2 je vyčerpávající seznam všech v Evropě vydaných her pro systém PAL, které si PSM2 vzal kdy na paškál. Přidali jsme též výběr těch nejzajímavějších NTSC titulů, které by mohly zaujmout skalní hráče s dovezenými přístroji.

VÁŠ SNADNÝ PRŮVODCE MINULÝMI RECENZEMI PSM2

ABSOLUTNÍ PS2

Recenze PSM2 jsou ve svém poli autoritou - a tím pádem i vaším nejlepším přítelem na bitevním poli výběru her. Poraďte se s ním, než sáhnete pro peněženku.

AKČNÍ ADVENTURY

7 BLADES
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání**> NERECENZOVÁNO **72**
Akčněji zaměřený titul především pro příznivce mlátiček.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání**> NERECENZOVÁNO **66**
Místo originality vsadil na ohrané trumfy.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
Vydavatel>Virgin Interactive
Verze> PAL **Vydání**> #1 **80**
Rychlé, hezké na pohled a s návykovým herním systémem.

BATMAN VENGEANCE
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání**> NERECENZOVÁNO **48**
Ze super-hry udělaly špatně navržené lokacím super-padoucha.

BLADE 2
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání**>#10 **58**
Jednoduchá akce, která se s filmem nemůže rovnat.

BLOOD OMEN 2
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání**>#4 **64**
Hororové dílko se skvělou atmosférou a grafikou.

CASPER: SPIRIT DIMENSIONS
Vydavatel>TDK Mediactive
Verze> PAL **Vydání**>#4 **48**
Pod pozlátkem nestrašidelného titulu pro děti se skrývá nuda.

DEVIL MAY CRY
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **90**
Oslnivě nádherné a skvěle hratelné.

DNA: DARK NATIVE APOSTLE
Vydavatel>Virgin Interactive
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **37**
Za spoustu námahy dostanete minimum zábavy.

DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání**>#3 **75**
Vynikající dobrodružství pokažené neoriginální hratelností.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání**>#1 **69**
Nelogické hádanky a mise - naprosto průměrná záležitost.

EOE: EVE OF EXTINCTION
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání**>#4 **58**
Občas zábavné, ale většinou k uzoufání neoriginální.

EXTERMINATION
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **78**
Akce, střelba a panika točící se kolem obehraného příběhu.

FATAL FRAME
Vydavatel> Tecmo
Verze>NTSC **Vydání**>NERECENZOVÁNO **77**
Stylové a nahánějící hrůzu.

FELLOWSHIP OF THE RING, THE
Vydavatel>Vivendi Universal
Verze> PAL **Vydání**>#12 **65**
Poměrně slušný pokus o ztvárnění slavného eposu.

FRANK HERBERT'S DUNE
Vydavatel> Cryo
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **22**
Ubohá AI, zběsilé ovládání a přišerná hra.

GETAWAY, THE
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání**>#12 **72**
Úchvatný počin, který však sráží špatné ovládání.

GIANTS: CITIZEN KABUTO
Vydavatel> Interplay
Verze> PAL **Vydání**>#1 **84**
Dobrý design úrovní a možnost hrát za tři různé strany.

GRAND THEFT AUTO 3
Vydavatel> Take 2
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **92**
Nemorální. Ale smysl pro detail udrží vaši pozornost.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Vydavatel>Rockstar Games
Verze>NTSC **Vydání**>#10 **96**
NEJLEPŠÍ AKČNÍ HRA To nejlepší, co můžete na poli videoher najít.

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání**>#12 **70**
Dobře vypadající hra, která potěší potterhlé fanoušky.

HEADHUNTER
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání**>#2 **79**
Akční adventura ze Segy v hollywoodském provedení.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání**>#10 **89**
Kvalitní, velice nelineární dobrodružství.

ICO
Vydavatel> SCEA
Verze>NTSC **Vydání**>NERECENZOVÁNO **85**
Přináší do herního světa nové nápady. Méně je ale někdy více.

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR
Vydavatel> Midway
Verze> PAL **Vydání**>#9 **70**
Hezké, kvalitní fantasy, i když plné chyb.

MAX PAYNE
Vydavatel> Take 2
Verze> PAL **Vydání**>#2 **79**
Stylové, temné a plné násilí, dojem kazí nehezká grafika.

MDK2 ARMAGEDDON
Vydavatel> Interplay
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **76**
Pár hezkých nových nápadů a bohužel také chyb v designu hry.

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání**>#8 **39**
Prostá střílečka nepřinášející nic nového.

METAL GEAR SOLID 2
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání**>#1 **96**
Všechen ten hype byl naprosto zasloužený.

MINORITY REPORT
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání**>#12 **60**
Hezké efekty, ale za pár hodin je po všem.

MUMMY RETURNS, THE
Vydavatel> Vivendi
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **46**
Špatné ovládání a afektovaný příběh. Nezábavné.

ONI
Vydavatel> Take 2
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **62**
Futuristické souboje ztrácející se v nudném prostředí.

ONIMUSHA
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **80**
Krvavý horor zaměřující se spíš na jatka než na atmosféru.

ONIMUSHA 2
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání**>#4 **89**
Skvělé souboje, nádherné efekty a zábavné hádanky.

OPERATION WINBACK
Vydavatel> KOEI
Verze>NTSC **Vydání**>NERECENZOVÁNO **68**
Podmanivé, ale s MGS2 se to nemůže rovnat.

POWERPUFF GIRLS, THE
Vydavatel>Bam! Entertainment
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **29**
Nepředstavuje žádnou výzvu, leda že byste byli batole.

PRISONER OF WAR
Vydavatel>Codemasters
Verze> PAL **Vydání**>#6 **80**
Dobrý nápad a působivá atmosféra, ale je to zdlouhavé.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání**>#3 **35**
Oživlé mrtvoly jsou velice povědomé, ale i tak se budete bát.

RUNE: VIKING WARLORD
Vydavatel> Take 2
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **56**
Navzdory nešikovné grafice vás může tato hra zaujmout.

SHADOW OF ZORRO
Vydavatel> Cryo
Verze> PAL **Vydání**>#2 **35**
Příliš těžkopádné, než aby vás to bavilo.

SHADOW MAN: 2ECOND COMING
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání**>#2 **68**
Hrdinné, zábavné a plné chyb.

SHIFTERS
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání**>#6 **40**
Raději si kupte Onimushu 2.

SHINOBI
Vydavatel> Sega
Verze>NTSC **Vydání**>#12 **75**
Velice stylové, velice monotónní.

SILENT HILL 2
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **88**
Tato verze je krátká, ale i tak po ní neusnete.

SOUL REAVER 2
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO **78**
Hezky oprášené - nic nového, ale velice zábavné.

SPIDER-MAN: THE MOVIE
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání**>#6 — 75
Chvílemi nepřiměřeně těžké, ale i tak velice zábavné.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání**>#12 — 62
Nebýt spojení s Hvězdnými válkami, asi by vás to nezaujalo.

STATE OF EMERGENCY
Vydavatel> Take 2
Verze> PAL **Vydání**>#2 — 75
Nepřetržité zábavně podané násilí, bohužel poněkud plytké.

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS
Vydavatel> Atari
Verze> PAL **Vydání**>#10 — 48
Skvělý hrdina, naprosto průměrný titul.

TERMINATOR: DAWN OF FATE
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání**>#10 — 60
Veškeré nápady ukradl z jiných her.

THING, THE
Vydavatel> Vivendi
Verze> PAL **Vydání**>#9 — 87
Skvělá adaptace jedinečného filmu.

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 24
Špatný design úrovní je jen jednou z mnoha zdejších slabin.

X SQUAD
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 59
Průměrné. Mdlá grafika a ubohé hádanky tomu moc nepomáhají.

ZETTAI ZETSUMAI TOSHI
Vydavatel>Irem Software
Verze> NTSC **Vydání**>#6 — 79
Špatný systém ovládání, ale jinak velice zábavné.

ADVENTURY

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 82
Promyšlené, zábavné a příjemně návykové.

AKČNÍ STRATEGIE

BATTLE ENGINE AQUILA
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání**>#12 — 78
Skvělá grafika a obloha plná ohně.

DEFENDER
Vydavatel> Midway
Verze> PAL **Vydání**>#12 — 76
Podařené, strhující a kapku těžkopádné.

DROPSHIP
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání**>#1 — 75
Výborně vypadající titul s frustrující obtížností.

DYNASTY WARRIORS 2
Vydavatel> Midas
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 78
Rychlá akce s výtečnou, i když poněkud mlhavou herní strukturou.

DYNASTY WARRIORS 3
Vydavatel> Namco
Verze>NTSC **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 71
Vzhledem k nedostatku inovací spíš jen lepší datadisk.

GHOST RECON
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání**>#11 — 65
Napínavé, ale pomalé a zdlouhavé.

PROJECT EDEN
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 86
Ojedinělé spojení myšlení a zbraní, které navíc dobře vypadá.

REIGN OF FIRE
Vydavatel>Bam! Entertainment
Verze> PAL **Vydání**>#11 — 71
Letecký simulátor obrostlý šupinami.

SOCOM: US NAVY SEALS
Vydavatel> SCEA
Verze>NTSC **Vydání**>#11 — 82
Stojí za pozornost, ale vyžaduje broadband.

ARKÁDY

18 WHEELER
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání**>#2 — 39
Jednoduché a velice nudné ježdění autem postrádající hloubku.

AIR RANGER RESCUE HELICOPTER
Vydavatel> Midas
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 24
Jedna z nejšílenějších her, jaké se nám dostaly do rukou.

AKIRA PSYCHO BALL
Vydavatel> Bandai
Verze>NTSC **Vydání**>#7 — 47
Po všech stránkách průměrný pinball.

CITY CRISIS
Vydavatel> Take 2
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 62
Málo různorodé na to, abyste u toho vydrželi.

CRAZY TAXI
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 80
Neskutečně návykové, i když poněkud krátké ježdění po městě.

GAUNTLET
Vydavatel> Midway
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 32
Nejlepší v multiplayeru, pak ale budete trpět oba.

GRADIUS 3 & 4
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 29
Přesná předělávka nudné střílečky.

GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 39
Nudné, stále se opakující, únavné a suchopárné.

SPY HUNTER
Vydavatel> Midway
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 79
Výborné zpracování s nepopiratelným smyslem pro stylovost.

SILPHEED
Vydavatel>Working Design
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 51
Rychle se propracujete k hořkému konci.

BOJOVKY

BARBARIAN
Vydavatel> Titus
Verze> PAL **Vydání**>#7 — 75
Zábavná, i když jednoduchá bojovka.
Žádná konkurence pro Tekken.

BLOODY ROAR 3
Vydavatel>Virgin Interactive
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 79
Nepříliš komplikované, ale spousta výbuchů, akce a zábavy.

CAPCOM VS SNK 2:
MARK OF THE MILLENNIUM 2001
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání**>#1 — 83
Pravděpodobně nejlepší 2D bojovka všech dob.

DEAD OR ALIVE 2
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 83
Obrovská kreslená poprsí neomlouvají za nudný multiplayer.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 60
Zajímavé, ale jen pro skutečné znalce.

GUILTY GEAR X
Vydavatel>Virgin Interactive
Verze > PAL **Vydání**>#1 — 78
Hezké, ale ne tak dobré jako Capcom Vs SNK 2.

JO JO'S BIZARRE ADVENTURE
Vydavatel> Capcom
Verze>NTSC **Vydání**>#9 — 55
Neadekvátní herní mechanismy nemají s manga stylem co dělat.

KENGO
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 60
Mohlo to být něco extra, místo toho to je nudné.

LORD OF THE RINGS:
THE TWO TOWERS
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání**>#11 — 65
Poněkud jednoduché a stále se opakující.

MARVEL VS. CAPCOM 2
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 84
Zábava s překvapivě propracovaným bojovým systémem.

ROCKY
Vydavatel> Rage
Verze> PAL **Vydání**>#10 — 84
Vítězství na body díky nostalgické ceně.

SAMURAI
Vydavatel>Bam! Entertainment
Verze>NTSC **Vydání**>#7 — 83
Výborný nápad s ucházejícím zpracováním.

SCORPION KING, THE: RISE OF THE AKKADIAN
Vydavatel>Vivendi/Universal
Verze> PAL **Vydání**>#11 — 23
Neohrabané souboje.

STREET FIGHTER EX3
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 79
Zajímavé vylepšení starších sérií.

TEKKEN 4
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání**>#9 — 90
NEJLEPŠÍ BOJOVKA Špičková bojovka pro PS2.

TEKKEN TAG TOURNAMENT
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 87
Žánr definující hra plná násilí.

THE BOUNCER
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 66
Zábava na jedno odpoledne, kterou si můžete nechat ujít.

UFC: THROWDOWN
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání**>#9 — 75
Dobře zpracovaná hra nabízející něco zbrusu nového.

VIRTUA FIGHTER 4
Vydavatel> Sony
Verze>NTSC **Vydání**>#3 — 87
Jedna z nejnáročnějších bojovek všech dob.

WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání**>#11 — 82
Pro fanoušky vynikající, pro ostatní poměrně slušné.

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 80
Víc než jen nový kabát pro Know Your Role.

X-MEN: NEXT DIMENSION
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání**>#12 — 67
Hrdinný pokus, poněkud pokažený nevyrovnaností bojů.

BEMANI

BRITNEY'S DANCE BEAT
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání**>#6 — 58
Pro děti moc obtížné a pro ostatní moc jednotvárné.

DANCE SUMMIT 2001
Vydavatel> Enix
Verze>NTSC **Vydání**># NERECENZOVÁNO — 60
Spousta zábavných a působivých momentů.

FREQUENCY
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání**>#5 — 83
Rychlé a zběsilé mačkání tlačítek.

GITAROO MAN
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání**>#4 — 79
Takhle by měly rytmické akce vypadat.

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 50
Příznivcům Disneye se to bude líbit, ale jen chvíli.

MAD MAESTROS
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání**>#4 — 70
Z8bavné, i když ne tak nápadité jako Gitaroo Man.

PARAPPA THE RAPPER 2
Vydavatel> Sony
Verze>NTSC **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 78
Protijed na všechnu nudu na PS2.

SPACE CHANNEL 5
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání**>#2 — 51
Stylové sci-fi bemani s frustrující hratelností.

ZÁVODNÍ

4X4 EVOLUTION
Vydavatel>Take 2 Interactive
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 40
Naprosto nudné závody SUV.

4X4 EVOLUTION 2
Vydavatel>Take 2 Interactive
Verze> PAL **Vydání**>#12 — 36
Ubohý pokus o vylepšení prvního dílu.

ARCTIC THUNDER
Vydavatel> Midway
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 58
Naprosto průměrné arkádové spojení závodů a střelby.

ATV OFFROAD FURY
Vydavatel> Sony
Verze>NTSC **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 70
Škoda že ve SCEA neudělali něco s tou realističností.

AUTO MODELLISTA
Vydavatel> Capcom
Verze>NTSC **Vydání**>#10 — 77
Nejlepší arkádové závody pro PS2 - GT3 je ale lepší.

BIG MUTHA TRUCKERS
Vydavatel> Empire
Verze> PAL **Vydání**>#12 — 79
Burani za volantem obřího tahače.

BURNOUT
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 88
Ideální protějšek k přehnanému realismu GT3.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání**>#10 — 91
Nádherně vypadající rychlé závody. Nelze nemít.

C.A.R.T. FURY
Vydavatel> Midway
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 65
Akce není špatná, ale grafika ano.

CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání**>#7 — 50
Zajímavé závody, s inovacemi přesně co se za nehet vešlo.

COLIN MCRAE RALLY 3
Vydavatel>Codemasters
Verze> PAL **Vydání**>#10 — 88
Dlouho očekávaný McRaeův debut na PS2 dopadl triumfálně.

CRASHED
Vydavatel> Rage
Verze> PAL **Vydání**>NERECENZOVÁNO — 31
Neslaný nemastný pokus o něco, co by se mělo dávat zdarma.

VÍCE RECENZÍ NA DALŠÍ STRANĚ.

ABSOLUTNÍ PS2

„VÁŠ NEJLEPŠÍ PŘÍTEL NA BITEVNÍM POLI VÝBĚRU HER"

DOWNFORCE
Vydavatel> Titus
Verze> PAL **Vydání>**#5 — 64
Slušné závody F1,bohužel nepřinášejí nic nového.

DRIVEN
Vydavatel>Bam! Entertainment
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 46
Ubohé, tupé, únavné a nudné.

DRIVING EMOTION TYPE-S
Vydavatel>Squaresoft
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 57
Vzhledem k přehnaně realistickému ovládání téměř nehratelné.

DROME RACERS
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#12 — 50
Jednoduché nenáročné futuristické závody.

EXTREME-G 3
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 60
Zajímavý a zároveň naprosto nezáživný titul.

FERRARI F355 CHALLENGE
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#9 — 49
Stylový, ale zatraceně obtížný titul.

FORMULA ONE 2001
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 84
Zajímavé a příjemně náročné závody pro hráče bez omezení.

FORMULA ONE 2002
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#11 — 68
Nejkompletnější vydání, ale plné hloupých chyb.

F1 2001
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 84
Snadné závody pro každého, vhodný i pro zkušené hráče.

F1 2002
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#6 — 82
Jeden z nejpřístupnějších simulátorů na trhu.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 47
Nepříliš kvalitní titul - vlastně hra pro PSone na PS2.

F1 RACING CHAMPIONSHIP
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 66
Hezké - ale nic zvláštního od toho nečekejte.

FREEKSTYLE
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#7 — 63
Napodobenina SSX, ale bez jeho originality a hloubky.

G-SURFERS
Vydavatel> Midas
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 49
Své peníze raději utratte za něco jiného.

GRAND PRIX CHALLENGE
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**#12 — 85
Hratelné a nádherně zpracované závody.

GRAN TURISMO 3
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 93
NEJLEPŠÍ ZÁVODY Ohromující a neskutečně zábavné.

GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#7 — 65
Horší verze GT3: krátké, ale hratelné.

GTC: AFRICA
Vydavatel> Rage
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 74
Nádherné na pohled, ale z herního hlediska nic extra.

GUMBALL 3000
Vydavatel> SCi
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 73
Superrychlé závody, u nichž se pobavíte.

HOTWHEELS VELOCITY X MAXIMUM JUSTICE
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**#12 — 51
Na pár hodin to je příjemná zábava.

JET ION GP
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**#5 — 07
Nejhorší hra pro PS2 všech dob. To říká vše.

JET SKI RIDERS
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání>**#1 — 38
Ve všech ohledech o polovinu horší než Splashdown.

KNIGHT RIDER
Vydavatel>Koch Media
Verze> PAL **Vydání>**#11 — 27
Špatně pojatá nezáživná hříčka.

LEGO RACERS 2
Vydavatel>Lego Software
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 42
Jednoduché dětské závody s troškou stavění.

LE MANS 24 HOURS
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 73
Na již tak dost plném trhu se nemůže měřit s GT3.

LOONY TUNES SPACE RACE
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**#2 — 65
Jednoduchá hra, u níž se občas příjemně zasmějete.

LOTUS CHALLENGE
Vydavatel>Virgin Interactive
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 60
Nepříjemné ovládání + špatné závody = nevýrazný zážitek.

MASTER RALLYE
Vydavatel> Microids
Verze> PAL **Vydání>**#6 — 55
Zábava plná chyb - bylo to vydáno příliš brzy.

MICRO MACHINES
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**#11 — 59
Nejlepší hra své doby - což bylo před sedmi lety.

MIDNIGHT CLUB
Vydavatel> Take 2
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 72
Pár hezkých nápadů v nepříliš dobré grafice.

MOTO GP2
Vydavatel> Namco
Verze> PAL **Vydání>**#2 — 78
Solidní závody a pár bonusu, ale nic šokujícího.

MX 2002
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 78
Není to tak skvělé spojení závodů a simulátoru, jak se říkalo.

MX RIDER
Vydavatel> Atari
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 62
Obyčejný dodatek k obyčejné závodní hře.

MX SUPERFLY
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**#9 — 72
Lepší než Freekstyle - ale mezi špičku nepatří.

NEED FOR SPEED
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#10 — 88
Závody plné adrenalinu.

NY RACE
Vydavatel> Wanadoo
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 40
Budete se nudit i vztekat najednou.

PARIS-DAKAR RALLY
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 60
Zajímavé závody s nudnou a ohranou prezentací.

PENNY RACERS
Vydavatel> Midas
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 43
Veselé a slušné závody. Velice levné.

PRO RALLY 2002
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**#4 — 68
Úvod do rallye, který si můžete nechat ujít, není lepší než WRC.

RALLY CHAMPIONSHIP
Vydavatel> SCi
Verze> PAL **Vydání>**#6 — 56
Průměrná hra se slabšími chvilkami.

RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání>**#11 — 68
Jedno z lepších neáčkových rallye.

RC REVENGE PRO
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 56
Zábavné závody, které samy sebe neberou moc vážně.

RIDGE RACER 5
Vydavatel> Namco
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 72
Rychlé, příjemné a rozhodně zábavné.

RIDING SPIRITS
Vydavatel>Bam! Entertainment
Verze> PAL **Vydání>**#9 — 70
Poměrně slušná jízda na motorce, občas poněkud frustrující.

RUMBLE RACING
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 76
Skvělé arkádové ničení automobilů.

SHOX
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#10 — 61
Nepřesvědčil nás, že by byl až takovým hit.

SMUGGLER'S RUN
Vydavatel> Take 2
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 75
Pro jednoho hráče to není až tak zajímavé.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
Vydavatel> Take 2
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 77
Stále stejné jako předtím.

SPLASHDOWN
Vydavatel> Atari
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 75
Adrenalinové závody, kterým chybějí nové nápady.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 45
Ani Darth Maul nevyváží zdejší chyby.

STUNT GP
Vydavatel> Titus
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 38
Už to nechceme ani vidět a vy byste se měli zařídit stejně.

STUNTMAN
Vydavatel> Atari
Verze> PAL **Vydání>**#8 — 72
Frustrující, přesto však působivé.

SUPERCAR STREET CHALLENGE
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání>**#1 — 36
Raději si kupte Burnout - tohle je jen ztráta času.

SUPER TRUCKS
Vydavatel>Jester Interactive
Verze> PAL **Vydání>**#4 — 45
Pomalé a nezáživné - osloví jen milovníky tahačů.

TD OVERDRIVE
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**#5 — 64
Rychlé a zábavné, chtělo by to však víc nápadů.

TEST DRIVE: OFFROAD WIDE OPEN
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 44
Chybí originalita - spoléhá spíš na štěstí než na schopnosti.

THE FLINTSTONES: VIVA ROCK VEGAS
Vydavatel>Swing! Entertainment
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 13
Naprostá slátanina.

THE SIMPSONS ROAD RAGE
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 76
Proti Crazy Taxi lehká váha. Ale má to hezký design.

TOCA RACE DRIVER
Vydavatel>Codemasters
Verze> PAL **Vydání>**#8 — 82
Stylový příběh, ale ne tak dobrý jako GT3.

TOKYO XTREME RACER
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 38
Žádné smyky, akce nebo vysoké otáčky. Slabota.

TOP GEAR DARE DEVIL
Vydavatel> Planet
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 62
Jako hezký 3D Pac-Man, jenže v malých autíčkách.

TOTAL IMMERSION RACING
Vydavatel>Empire Interactive
Verze> PAL **Vydání>**#31 — 74
Hezká alternativa ke GT3, ale chybí větší záběr.

V-RALLY 3
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**#6 — 81
Kvalitní uspokojivé závody.

WACKY RACES
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 63
Vypadá dobře, ale jsou zde zbytečné chyby.

WILD WILD RACING
Vydavatel> Rage
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 71
Frustrující ovládání vás občas přivede k šílenství.

WIPEOUT FUSION
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**#2 — 76
Jiné skvělé hry tento titul pro PS2 zastiňují.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 87
Skvělý na pohled i na omak.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#10 85
Pro skutečné nadšence a nikoho jiného.

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání>**#11 — 38
Stupidní, hlasité a hloupé.

XTREME EXPRESS
Vydavatel> Midas
Verze> PAL **Vydání>**#11 — 60
Dost podivné a originální na to, aby to za tu cenu stálo.

FPS STŘÍLEČKY

DEUX EX: THE CONSPIRACY
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání>**#4 — 92
Chytré, rychlé a s kvalitním příběhem. Nejpropracovanější FPS.

HALF-LIFE
Vydavatel> Vivendi
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 90
Jestli jste to nehráli už na PC, tak byste měli aspoň teď.

JAMES BOND 007 IN. AGENT UNDER FIRE
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 88
Všechny prvky zde jsou využité tak, že vás to nemůže nebavit.

JAMES BOND 007 IN. NIGHTFIRE
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#38 — 78
Recyklovaný Agent Under Fire.

KING'S FIELD: THE ANCIENT CITY
Vydavatel>Metro3D Inc.
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO — 54
Vrtošivé a nešikovné RPG - jen pro skutečné fanoušky.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#5 — 85
Plné dokonalé atmosféry a poutavých zážitků.

QUAKE 3 REVOLUTION
Vydavatel> Bullfrog
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **85**
Vyplňuje mezeru mezi Unrealem a TimeSplitters.

RED FACTION
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **88**
Zábavná akce, která bohužel není bez chyb.

RED FACTION 2
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**#10 **85**
Příjemné, i když poněkud bezmyšlenkovité ničení.

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání>**#3 **35**
Pomalé, únavné a stejně dravé jako týdenní kotátko.

SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION
Vydavatel>Codemasters
Verze> PAL **Vydání>**#5 **60**
Předělávka z PC port, která se stala stínem sama sebe.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
Vydavatel>Codemasters
Verze> PAL **Vydání>**#5 **70**
Něco tomu chybí, ale zábavnost to rozhodně není.

SUM OF ALL FEARS, THE
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **57**
Repetitivní, krátké a bez nápadu.

TIMESPLITTERS
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **86**
Skvělý multiplayer, výzvy a editor úrovní.

TIMESPLITTERS 2
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání>**#10 **95**
NEJLEPŠÍ FPS Božsky vyvážená hratelnost.

TUROK EVOLUTION
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**#9 **75**
Běžná střílečka, která spíš napodobuje, než aby sama vymýšlela.

UNREAL TOURNAMENT
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **82**
Vynikající singleplayerový mód. Multiplayer je horší.

LETECKÉ SIMULÁTORY

ACE COMBAT 4: SHATTERED SKIES
Vydavatel> Namco
Verze>NTSC **Vydání>**NERECENZOVÁNO **80**
Špičkové zpracování s pár geniálními momenty.

DRAGON RAGE
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání>**#5 **43**
Nezáživné, nudné a bez života.

LETHAL SKIES
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **63**
Více Fökkerů než F14 - tenhle letoun se nezvedl ze země.

RC SPORTS COPTER CHALLENGE
Vydavatel>Xicat Interactive
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **36**
Zhruba stejně zábavné jako trhání zubů.

SKY ODYSSEY
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **79**
Vysoce návykové s opravdovým citem pro let. Skvělé.

MECHY

ARMORED CORE 2
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **54**
Podivné ovládání, malé arény a pekelná obtížnost.

ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE
Vydavatel> Metro
Verze> PAL **Vydání>**#6 **56**
Větší nemusí být vždy lepší - je zde jen víc chyb.

GUN GRIFFON BLAZE
Vydavatel> Virgin
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **70**
Zaslouží si náš respekt.

RING OF RED
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **74**
Svěží bitvy a spousta strategie - trochu jako šachy.

ROBOTECH: BATTLECRY
Vydavatel>TDK Mediactive
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **69**
Možná nejlepší kreslená grafika ve svém žánru.

ROBOT WARLORDS
Vydavatel>Midas Interactive
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **46**
Naprosto průměrná kopie.

ROBOT WARS: ARENAS OF DESTRUCTION
Vydavatel> BBC
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **63**
Nad zdejší zběsilou akcí se budete muset pousmát.

ZONE OF THE ENDERS
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **84**
NEJLEPŠÍ MECHY Krátké, ale zato velice intenzivní boje.

PLOŠINOVKY

APE ESCAPE 2
Vydavatel> SCEI
Verze>NTSC **Vydání>**#11 **80**
Stejné jako originál, jen větší a hezčí.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Vydavatel> Vivendi
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **66**
Přepracování Crashovy zašlé slávy z 32-bitů.

DISNEY'S DINOSAUR
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **35**
Špatná hra na námět úspěšného filmu.

DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626
Vydavatel> Disney
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **64**
Schopná a zábavná plošinovka. Pokud vám je šest let.

DONALD DUCK: QUACK ATTACK
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **29**
Naprosto obyčejné a neskutečně nudné. dokonce i pro děti.

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**#2 **50**
Spáchal každý z možných plošinovkových hříchů.

FREAK OUT
Vydavatel>Swing! AG Media
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **79**
Téměř klasika - ale po čase to omrzí.

FROGGER
Vydavatel> KCEA
Verze> PAL **Vydání>**#4 **25**
Jen pro děti, které lze snadno ohromit.

GIFT
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **51**
Hodilo by se více hratelnosti a méně 'divnot'.

HAVEN: CALL OF THE KING
Vydavatel> Midway
Verze> PAL **Vydání>**#11 **81**
Skvělé nápady, které by potřebovaly trošku prořezat.

JAK & DAXTER
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **85**
Rozsáhlé, okouzlující a zábavné.

KLONOA 2
Vydavatel> Namco
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **73**
Výborná grafika s vyváženou hratelností.

MAXIMO
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**#3 **88**
Pro zkušené hráče špička, možná chvílemi příliš těžké.

MONSTERS, INC.
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**#2 **45**
Chytré použití animovaných sekvencí hru nezachrání.

PETER PAN: LEGEND OF NEVERLAND
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**#2 **40**
Příjemné dobrodružství pro předškoláky.

PORTAL RUNNER
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **55**
Kvalitní plošinky ukryté v nevyváženém designu úrovní.

RATCHET & CLANK
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#11 **91**
NEJLEPŠÍ PLOŠINOVKA Na každé úrovni je poznat láska tvůrců k řemeslu.

RAYMAN
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**#1 **48**
Mix závodů/plošinovky/střílečky a také docela dobrý zmatek.

RAYMAN REVOLUTION
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **68**
Postavy jsou pro děti, hratelnost pro dospělé.

SCOOBY-DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**#7 **69**
Zkušeně nadesignovaná tradiční plošinovka.

SLY RACCOON
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#12 **80**
Nádherně cel-shadovaná zlodějina.

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
Vydavatel>Universal Interactive
Verze> PAL **Vydání>**#11 **68**
Občerstvující běžná plošinovka.

TAZ: WANTED
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**#10 **70**
Výborná zábava v podobě rychlé plošinovky.

TREASURE PLANET
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**#11 **75**
Ne zrovna vypiplané, ale i tak nebudete svých peněz litovat.

TY THE TASMANIAN TIGER
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **50**
Vytvořeno tak bezduše, jak to jen šlo.

LOGICKÉ

AQUA AQUA
Vydavatel> SCI
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **71**
Solidní, i když poněkud krátká logická hra.

EGGO MANIA
Vydavatel> Kemco
Verze> PAL **Vydání>**#9 **40**
Bezcílné přesouvání přesně v duchu zakladatelé žánrů.

FANTAVISION
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **85**
Chybí větší různorodost, ale i tak to je zábava.

KURI KURI MIX
Vydavatel>Empire Interactive
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **78**
NEJLEPŠÍ LOGICKÁ HRA Důkaz, že logické hry nemusejí být jen o přesouvání kvádrů.

MR MOSKEETO
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání>**#4 **62**
Divné, mírně nadprůměrné. Spíš zvláštní, než zábavné.

SUPER BUST-A-MOVE
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **78**
O něco víc než jen předělávka klasického titulu.

TETRIS WORLDS
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**#5 **32**
Zbytečný pokus o omládnutí vousatého stařečka.

THE WEAKEST LINK
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **60**
Hází kvalitu za hlavu a docela se mu to daří.

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **53**
Chcete-li zkazit párty, kupte si tuhle hru.

RPG

DARK CLOUD
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **81**
Zdařile přetváří RPG s do něčeho nového.

EPHEMERAL FANTASIA
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **80**
Voní spíš po zábavě, než otročině.

EVERBLUE
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **51**
Nebude vás to bavit. Ušetřete si tu námahu.

ETERNAL RING
Vydavatel> Agetec
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **35**
Nenápadité únavné RPG. Ubohost.

VÍCE RECENZÍ NA DALŠÍ STRANĚ.

ABSOLUTNÍ PS2

„VÁŠ NEJLEPŠÍ PŘÍTEL NA BITEVNÍM POLI VÝBĚRU HER"

FINAL FANTASY 10
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#5
91
NEJLEPŠÍ RPG Všechny ostatní hry chtějí být jako tato.

GRANDIA 2
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**#5
75
Systém soubojů je naprosto úchvatný.

JADE COCOON 2
Vydavatel> Ubi Soft
Verze> PAL **Vydání>**#4
70
Poměrně kvalitní souboje s nepřáteli.

KINGDOM HEARTS
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#11
88
Snadno ovladatelné a hezky vypadající.

LEGAIA 2: DUEL SAGA
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání>**#10
59
Snaha o vytvoření RPG nového typu. Nevyšlo to.

ORPHEN
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
56
Svévolný pokus o nahrazení RPG prvků nízkou hratelností.

SHADOW OF MEMORIES
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
80
Projděte si to párkrát a poznáte, v čem je jeho kouzlo.

SUMMONER
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
70
Hra, která mířila hodně vysoko.

SUMMONER 2
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
73
Lepší než originál, ale s méně originálními prvky.

STŘÍLEČKY

ARMY MEN AIR ATTACK: BLADE'S REVENGE
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
47
Z8bavné, ale velice lineární a hrozně na pohled.

ARMY MEN: GREEN ROGUE
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
18
Repetitivní, plné chyb a naprosto žalostné. Ani se nenamáhejte.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
40
Ledabyle seštychované vykradení zavedeného systému.

CONTRA: SHATTERED SOLDIER
Vydavatel> Konami
Verze> NTSC **Vydání>**#11
73
Skvělá akce v retro stylu.

DINO STALKER
Vydavatel> Capcom
Verze> PAL **Vydání>**#8
58
Nejlepší hra od Capcomu pro světelnou pistoli, ale pořád moc těžkopádné.

ENDGAME
Vydavatel> Empire
Verze> PAL **Vydání>**#7
40
Otřepaná hra pro světelnou pistoli na jedno zahrání.

FIREBLADE
Vydavatel> Midway
Verze> PAL **Vydání>**#6
68
NEJLEPŠÍ STŘÍLEČKA Zpočátku výborné, ale pořád něco chybí.

FUR FIGHTERS
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
86
Spousta věcí, humoru a bonusů.

GUNGRAVE
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání>**#9
79
Velice zábavné, ale hratelnost trpí.

IRON ACES 92
Vydavatel>Xicat Interactive
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
17
Zmatená směsice, která vypadá naprosto úděsně.

MOTOR MAYHEM
Vydavatel>Infogrames
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
63
Tupá rubací zábava - jako okleštěná verze Twisted Metal.

NINJA ASSAULT
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#9
68
Docela zábavné, ale mnoho věcí by šlo vylepšit.

POLAROID PETE
Vydavatel> JVC
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
35
Podivná scrollující 2D mlátička, které chybí základní myšlenka.

POLICE 24/7
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**#2
49
Story mód je na ubohých 14 minut.

REZ
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**#1
71
Chytré, ale ani z poloviny tak nápadité, jak se tváří.

SILENT SCOPE 2
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
67
Po jednom večeru toho budete mít dost.

SILENT SCOPE 3
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**#12
54
Na dokončení nám stačily čtyři hodiny. Čtyři hodiny.

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání>**#4
80
Smysluplné, hezké, se silným příběhem a obrovskou zábavností.

STAR WARS: STARFIGHTER
Vydavatel> Activision
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
85
Plné atmosféry, vzrušení a výbuchů.

TIME CRISIS 2
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
78
Fantastická konverze z automatu.

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX
Vydavatel> Eidos
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
70
Výbušný nálet na okupované území.

TOP GUN: COMBAT ZONE
Vydavatel>Virgin Interactive
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
67
Omezené s nezdařenou strukturou misí.

TWIN CALIBER
Vydavatel> Rage
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
32
Hezký nápad, horší zpracování.

TWISTED METAL: BLACK
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
80
Rychlé a zběsilé - do tohoto herního systému jsme se zamilovali.

UNDERWATER UNIT
Vydavatel> Irem
Verze> NTSC **Vydání>**#7
62
Atraktivní a hratelné podvodní souboje.

VIRTUA COP: ELITE EDITION
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**#11
44
Vypadá to stejně unaveně, jako se to hraje.

WDL THUNDER TANKS
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
69
Jednoduché a lineární, ale po chvíli vás to bude přesto bavit.

WDL WAR JETZ
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
29
Velice plytké s neodpovídající hratelností.

SIMULÁTORY

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER
Vydavatel> 3DO
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
65
Pečlivé a detailní, po čase vám to ale poleze krkem.

LMA MANAGER
Vydavatel>Codemasters
Verze> PAL **Vydání>**#4
86
Nejlepší fotbalový manažer pro PS2.

LMA MANAGER 2003
Vydavatel>Codemasters
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
84
Výborně zpracované a rychle do toho proniknete.

PREMIER MANAGER
Vydavatel>Zoo Digital Publishing
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
80
Snadný úvod do problematiky fotbalových manažerů.

THEME PARK WORLD
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
68
Hra pojede dál, i když si odejdete nakoupit.

SIMS, THE
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#12
85
Na této konverzi je vidět velký kus práce.

SPORTOVNÍ

2002 FIFA WORLD CUP
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#4
82
Naprosté dokonalosti vadí jen moc velký důraz na jednotlivce.

AGGRESSIVE INLINE
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**#6
83
Velice zábavné. Téměř aspirant na Hawkův trůn.

AIRBLADE
Vydavatel> Sony
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
77
Nepříliš propracované, chybí zde větší množství triků.

ALL-STAR BASEBALL 2002
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
72
Kvalitní baseball pro dva hráče.

ALL-STAR BASEBALL 2003
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**#5
74
Působivá hratelnost, bohužel kapku bez nápadů.

ALPINE RACER 3
Vydavatel> SCEE
Verze> PAL **Vydání>**#12
31
Naprosto zbytečná hra.

BASS STRIKE
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**#1
62
Kapku zastaralý retro vzhled, ale zábavné.

BMX XXX
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**#11
58
Dobré jádro obalené nenápaditými prasečinkami.

CENTRE COURT HARDHITTER
Vydavatel> Midas
Verze> PAL **Vydání>**#2
62
Chabý singleplayer. Ve čtyřech to je ale špička.

CRICKET 2002
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
41
Zajímavý pokus, který ale vypadá špatně a ještě hůř se hraje.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
Vydavatel> Acclaim
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
76
Chyby stranou, tenhle titul vás na PS2 rozhodně zaujme.

DAVID BECKHAM SOCCER
Vydavatel> Rage
Verze> PAL **Vydání>**#6
24
Tragický pokus o fotbal. Téměř nehratelné.

ESPN NBA 2NIGHT
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
59
Slušné, ale dojem kazí neprominutelné chyby v grafice.

ESPN NBA 2NIGHT 2002
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**#6
72
Výborná grafika, ale na sérii NBA zkrátka nemá.

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
63
Příchuť bemani nevyváží jeho zastaralý vzhled.

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
55
Prezentace bez poskvrny, ale chybí větší různorodost.

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
68
Skvělé vylepšení. Statistiky postav ale nemají vztah k realitě.

ESPN X GAMES SKATEBOARDING
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
62
Chybami prolezlé spojení skutečnosti a fantasie.

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
70
Obtížné učení základů může leckoho odradit.

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2
Vydavatel> Konami
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
69
Autenticita stojí za pozornost, ubohý mód Career rozhodně ne.

FIFA 2002
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
69
Hratelnost chybová, prezentace záplatovaná.

FIFA 2003
Vydavatel> EA
Verze> PAL **Vydání>**#11
81
Osvěžující aktualizace s mnohými vylepšeními.

FOOTBALL MANIA
Vydavatel>Silicon Dreams/EA
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
49
Ani zdaleka to není tak zábavné, jak by se mohlo zdát.

G1 JOCKEY
Vydavatel> THQ
Verze> PAL **Vydání>**#4
39
Nudný simulátor jízdy na koni bez špetky imaginace.

GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT.
Vydavatel> Midway
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO **48**
Příliš těžké, příliš mnoho omezení a nedostatek iniciativy.

HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2003
Vydavatel> 3DO **71**
Verze> PAL **Vydání>**#6
Arkádova alternativa k All-Star.

INTERNATIONAL CUE CLUB
Vydavatel>Midas Interactive **56**
Verze> PAL **Vydání>**#6
Chybí zde kouzlo PS2, ale cena je velice výhodná.

INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER
Vydavatel> Eon **07**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Ubohá hra zaměřená na mladší hráče.

ISS2
Vydavatel> Konami **55**
Verze> PAL **Vydání>**#4
Plné příslibů, ale nakonec se to moc nepodařilo.

JONNY MOSELEY MAD TRIX
Vydavatel> 3DO **38**
Verze> PAL **Vydání>**#3
Šílené jak pár hnědých střevíců. Nuda.

KELLY SLATER'S PRO SURFER
Vydavatel> Activision **75**
Verze> PAL **Vydání>**#10
Hezky ztvárněná, i když poněkud náročná zábava na vlnách.

KNOCKOUT KINGS 2001
Vydavatel> EA **79**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Pár chyb v grafice jej zastavilo v rozletu.

LAKEMASTERS EX
Vydavatel>Midas Games **36**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Poloviční cena jako Bass Strike, poloviční zábava.

LEGENDS OF WRESTLING
Vydavatel> Acclaim **72**
Verze> PAL **Vydání>**#1
Pro veterány naprosto úchvatné. Stojí to za pokus.

LE TOUR DE FRANCE
Vydavatel> Konami **75**
Verze> PAL **Vydání>**#5
Vtahující, i když ne pro každého.

MADDEN NFL 2002
Vydavatel> EA **87**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Pokud máte Madden 2001, měli byste ho rychle vyměnit.

MADDEN 2003
Vydavatel> EA **88**
Verze> PAL **Vydání>**#10
Návod, jak vytvořit dokonalou simulaci sportu.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
Vydavatel>Codemasters **61**
Verze> PAL **Vydání>**#5
S Knockout se nemůže měřit.

NBA LIVE 2001
Vydavatel> EA **72**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
A mostly successful translation.

NBA LIVE 2002
Vydavatel> EA **70**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Čitelná tetování za mírné upravení soupisek nestojí.

NBA LIVE 2003
Vydavatel> EA **82**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Není to dokonalé, ale jde to správným směrem.

NBA HOOPZ
Vydavatel> Midway **70**
Verze> PAL**Vydání>**NERECENZOVÁNO
Stejná zábava jako série NBA Jam.

NBA STREET
Vydavatel> EA **74**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Nerealistický basketball, ale je jednoduchý a plný zavěšování.

NEXT GENERATION TENNIS
Vydavatel> Wanadoo **61**
Verze> PAL **Vydání>**#7
Není to sice nejlepší tenis všech dob, ale není špatný.

NHL 2002
Vydavatel> EA **70**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Kvalitní hratelnost a dobrá grafika.

NHL 2003
Vydavatel> EA **87**
Verze> PAL **Vydání>**#10
Nic extra ze žádného pohledu.

NHL HITZ 2002
Vydavatel> Midway **72**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Zábavný titul, u nějž nějakou dobu vydržíte.

NHL HITZ 2003
Vydavatel> Midway **80**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Kvalitní arkádový hokej.

POOL MASTER
Vydavatel> Take 2 **45**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Povoluje v těch částech, kdy by měl naopak přidat.

PRO EVOLUTION SOCCER
Vydavatel> Konami **95**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Bezchybný fotbal. Špatný komentář.

PRO EVOLUTION SOCCER 2
Vydavatel> Konami **94**
Verze> PAL **Vydání>**#11
NEJLEPŠÍ FOTBAL Nemáte Pro Evo? Tak si kupte tohle.

READY 2 RUMBLE: ROUND 2
Vydavatel> Midway **82**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Hezky vypadající box, u nějž se zasmějete.

RED CARD
Vydavatel> Midway **78**
Verze> PAL **Vydání>**#5
Arkádově rychlá akce - horší než Pro Evolution.

RUGBY
Vydavatel> EA **80**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Občas příliš snadné, ale jinak zatraceně dobré rugby.

SALT LAKE 2002
Vydavatel> Eidos **36**
Verze> PAL **Vydání>**#2
Chybí zde arkádový adrenalin i simulátorová propracovanost.

SEGA SOCCER SLAM
Vydavatel>Infogrames **36**
Verze> PAL **Vydání>**#11
Nezdařený pokus o 'zábavnou' kopanou.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER
Vydavatel> Activision **35**
Verze> PAL **Vydání>**#1
Nemá záběr ani hratelnost srovnatelnou s Tricky nebo THPS3.

SMASH COURT TENNIS: PRO TOURNAMENT
Vydavatel> SCEE **87**
Verze> PAL **Vydání>**#5
Zařazuje se mezi nejlepší sportovní tituly pro PS2.

SLAM TENNIS
Vydavatel>Infogrames **77**
Verze> PAL **Vydání>**#7
Chytrý arkádový tenis - něco jako Virtua Tennis.

SSX TRICKY
Vydavatel> EA **95**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Skvělé. Působivá hratelnost a rozmařilé efekty.

STREET HOOPS
Vydavatel> Activision **64**
Verze> PAL **Vydání>**#10
Nevyváženost v hratelnosti tomuto titulu hodně uškodila.

SVEN-GORAN ERIKSSON'S WORLD CUP CHALLENGE
Vydavatel> 3DO **08**
Verze> PAL **Vydání>**#8
Naprostá přísernost.

SWING AWAY GOLF
Vydavatel> EA **70**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Příjemný golf se směšnými kreslenými postavičkami.

THIS IS FOOTBALL 2002
Vydavatel> Sony **71**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Ošidný herní systém s některými dokonalými detaily.

THIS IS FOOTBALL 2003
Vydavatel> Sony **89**
Verze> PAL **Vydání>**#10
Slušný jako fotbálek, výborný jako manažer.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001
Vydavatel> EA **72**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Dokázal zachytit atmosféru i základy golfu.

TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Vydavatel> EA **80**
Verze> PAL **Vydání>**#11
EA a Tiger si připisují další vítězství.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Vydavatel> Activision **92**
Verze> PAL **Vydání>**#1
Brilantně zpracovaná výzva.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Vydavatel> Activision **94**
Verze> PAL **Vydání>**#32
NEJLEPŠÍ SKATE Kupte si raději tohle, než Tony 3.

TOP ANGLER
Vydavatel>Xicat Interactive **22**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Zbytečně neutrácejte - vážně to za to nestojí.

TRANSWORLD SURF
Vydavatel>Infogrames **72**
Verze> PAL **Vydání>**#8
Zábavný první pokus o digitální surfování.

UEFA CHALLENGE
Vydavatel>Infogrames **56**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Pokažené animace a podivný pohyb míče. Styďte se.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/02
Vydavatel> Take Two **48**
Verze> PAL **Vydání>**#1
Zajímavý fotbal, který však trpí velkým množstvím chyb.

VICTORIOUS BOXERS
Vydavatel>Empire Interactive **80**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Realistický box, který už už sahal po první příčce.

VIRTUA TENNIS 2
Vydavatel> Acclaim **88**
Verze> PAL **Vydání>**#11
Nejlepší tenis na trhu.

WINNING ELEVEN 6
Vydavatel> Konami **93**
Verze> NTSC **Vydání>**#6
Nejvyváženější snadný fotbal všech dob.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2002
Vydavatel>Codemasters **76**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Zachycuje atmosféru a realističnost hry.

WTA TOUR TENNIS
Vydavatel> Konami **32**
Verze> PAL **Vydání>**#5
Tenis zde vypadá jako naprosto nudná hra.

STRATEGIE

AGE OF EMPIRES 2
Vydavatel> Konami **76**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Chybí zde větší důraz na taktiku.

ARMY MEN R.T.S
Vydavatel> 3DO **56**
Verze> PAL **Vydání>**#6
Jednoduché souboje vás u téhle hry dlouho neudrží.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
Vydavatel> Eidos **79**
Verze> PAL **Vydání>**#6
Chytlavě vyvážená akce se strategií.

CONFLICT ZONE
Vydavatel> Ubi Soft **79**
Verze> PAL **Vydání>**#4
Jednoduché a hezké s nekonečnými zástupy strojů.

DYNASTY TACTICS
Vydavatel> Koei **59**
Verze> PAL **Vydání>**#11
Hezká grafika, ale frustrující ovládání.

KESSEN
Vydavatel> EA **74**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Uvádí japonské strategie do první ligy.

KESSEN 2
Vydavatel> KOEI **66**
Verze> NTSC **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Vypadá epicky, ale chybí mu hloubka. Jen pro fanoušky RTS.

UTILITY

EJAY CLUBWORLD
Vydavatel>Empire Interactive **84**
Verze> PAL **Vydání>**#8
Kvalitka, pro amatérské DJe jasná volba.

MTV MUSIC GENERATOR 2
Vydavatel>Codemasters **90**
Verze> PAL **Vydání>**NERECENZOVÁNO
Jestli ve vaší duši zní hudba, patří tento disk do vaší PS2.

MUSIC MAKER
Vydavatel> FastTrak **23**
Verze> PAL **Vydání>**#2
Ubohé - ale u šíleného generátoru klipů se zasmějete.

NEZAPOMEŇTE...

Absolutní PS2 obsahuje všechny hry, o nichž byste měli uvažovat, i všechny propadáky, jimž byste se měli vyhnout. Ať vás ani nenapadne si nějaký titul koupit dřív, než se dozvíte názor, který má ve světě PS2 největší váhu.

DOPISY

NEJHLASITĚJŠÍ HLASY V PS2 VESMÍRU

DOPIS MĚSÍCE

„ZDÁ SE, ŽE VÝVOJÁŘI A VYDAVATELÉ JSOU OMEZENCI, KTEŘÍ NECHÁPOU, ŽE ROK MÁ DVANÁCT MĚSÍCŮ..“

VÁŽENÍ PŘÁTELÉ V PSM2,

vysvětlete mi prosím, proč všechny nejlepší hry vždy zásadně vychází před Vánoci? Zdá se, že vývojáři a vydavatelé jsou pěkní omezenci, kteří nechápou, že rok má dvanáct měsíců. Nějak nejsou schopni od ledna minimálně do května vydat alespoň pár prvotřídních her.

Máte pocit, že se nejlepší filmy dostávají do kin v listopadu? Že nejlepší hudba vychází zásadně ve čtvrtém čtvrtletí? Nebo že nejchutnější housky musím sehnat výhradně na začátku zimy? Nemyslím. Ale s hrami to tak funguje. Jistě, čas od času i v průběhu roku a dokonce i na jeho začátku vyjde zajímavá hra - Metal Gear Solid 2 je asi nejlepším příkladem. Ale je to jen výjimka potvrzující pravidlo. Hraju už přes deset let a je to pořád stejné, teď se budu čtvrt roku šťourat v nose, pak si sem tam něco seženu a koncem roku nebudu vědět co dřív.

Prý se před Vánoci hry prodávají nejlépe. Tomu rozumím a je mi jasné, že je to nejlepší doba pro vydání bezejmenných sraček, které se jindy neuchytí. Ale představte si, že takový *Driver 3* vychází v únoru. Široko daleko žádná konkurence, ani jediná nová špičková hra. Co si asi všichni koupí? Myslím, že to chce víc příkladů a všechno se změní. Zasloužíme si lepší zacházení. No ne?

Karel Petrák, přes e-mail

PS: Vsadím se, že nový *Tomb Raider* nevyjde v březnu, ale nejdříve v září.

Určitě. Nemyslíme, že by byla situace tak špatná. *Mortal Kombat*, *Indiana Jones*, *Devil May Cry 2* i *Primal* jsou či (pravděpodobně) budou hry špičkové. Ale je faktem, že důležitá část hráčů jsou nevýdělečtí studenti, pro které je videohra ideálním vánočním dárkem. A můžeme se jak chceme vztekat, před Vánoci se peníze najdou na všechno. Obchody praskají ve švech, lidé nakupují jako diví. Tohle není jen o nabídce, ale i o poptávce.

Presto.CS COMPUTER

PS2 HRA ZDARMA!
V každém čísle dostane nejlepší dopis PS2 hru dle vlastního výběru díky skvělým lidem v Presto CS. Nezapomeňte napsat úplnou adresu nebo telefon a název hry. Hru vám zašleme poštou. Jsme na vás příliš hodní. A teď už si koukejte sednout a psát...

Toto je vaše jedinečná šance vypovídat se. Napište nám své dojmy ohledně našeho časopisu! Koupili jste si PS2? Nemůžete se dočkat nějaké hry? Pište...

E-MAIL: PSM2@OMEGAGROUP.CZ

PIŠTE: DOPISY, PSM2, OMEGA PUBLISHING GROUP, PO BOX 104, PRAHA 7, 170 04

ZDRAVÍM CELOU REDAKCI!

Píšu vám ohledně jedenáctého čísla vašeho časopisu, které bylo jako vždy super (zvláštní dík patří také přiloženému TipStationu), ale o tom mluvit nechci. Spíše bych chtěl psát o srovnání fotbalů *Pro Evo 2* a *FIFA 2003*, s jehož výsledkem naprosto souhlasím.

Já sám jsem NIKDY neměl v oblibě sporty na PS2 (ale i ostatních platformách). Dokud se neobjevilo pod vánočním stromkem *Pro Evo 2*. Nejdříve jsem nebyl nadšen, ale po přečtení vaší recenze a zejména srovnání s tou (promiňte to vyjadřování) prašivou *FIFOU* a po několikadenním hraní jsem veškeré své názory na „virtuální“ fotbal změnil. V mém okolí jsem se setkal se spoustou lidí (příznivci PC i PS2), kteří naprosto nevnímají nic jiného ohledně videoherního fotbalu než sérii FIFA. Nedokáží si přiznat, že celou dobu vlastně hráli jen naprosto nesmyslnou čutanou, která nemá na rozdíl od super-reálného *Pro Evo 2* s fotbalem pranic společného.

Opravdu jsem rád, že pod tím stromkem byla právě tato hra a s klidným svědomím ji všem můžu doporučit. Už jen kvůli tomu multiplayeru, škoda, že hrajeme s kámošem jen dva a nehraje nás s Multitapem víc.

Vojta Novotný, Hostouň

Zarputilost, se kterou veřejnost neustále přijímá každoroční novou verzi hry *FIFA*, je nepochopitelná i pro nás. Dokážeme pochopit, že někdo nemusí skousnout onen, jak ty říkáš, superreálný simulátor, ale i na poli jednodušších arkádových fotbalů je v podobě *This Is Football 2003* k dispozici podstatně lepší volba.

Jenže, na TV Nova také všichni nadávají a má nejvyšší sledovanost. Co s tím? Nezbývá než nadále šířit kvality *Pro Evo 2* mezi všechny známé hráče, posměšky pouštět druhým uchem ven a doufat, že jednoho krásného dne i Konami zakoupí oficiální licenci jmen a týmů. A pak už se jen pomodlíme za EA Sports.

70-75%

V posledním čísle jste slíbili nějaké ty recenze a také se vůbec poprvé objevilo srovnávání dvou podobných her. Nepřipadá mi to fér. V příštím čísle jistě srovnáte *The Getaway* s *Vice City*, stejně jako jste postavili *FIFA* proti *PES* a *Burnout* proti *NFS*. Myslím, že recenze hry by měla být naprosto nezávislá. Mělo by to být hodnocení dané hry a ne pouhé srovnání s nejlepší hrou příslušného žánru.

Vzhledem k tomu, jak jste odvázaní z *Vice City* mám pocit, že to *Getaway* pěkně odnese. Vsadím se, že jí dáte 70 až 75 bodů.

Robert Lučka, Kladno

PIŠTE DO PSM2: NÁZORY NA HERNÍ DESIGN ONLINE BUDOUCNOST PS2 PROVOKATIVNÍ OTÁZKY

Ve vašem novém magazínu jsem si přečetl recenzi na hru *The Getaway*. Musím říci, že jsem si tuto hru na základě předchozích slibů jejich autorů koupil hned v den, kdy vyšla. Přiznávám, že jsem byl ovlivněn velkorysými prohlášeními a lákala mne představa, že se budu projíždět realistickým Londýnem. Jenže skutek utek. Ze hry se vyklubala průměrná gangsterka, která *GTA* nesahá ani po kolena. Není to úplně špatná hra, ale prostě to zdaleka neodpovídalo mému očekávání. A hlavně má neskutečné chyby - věřili byste tomu, že jsem jednu misi dlouho nemohl dokončit, protože hra neustále padala? A to je prosím originál!!!

V tomto směru musím pochválit vaší férovou recenzi, se kterou se plně ztotožňuji. Nechci začínat válku časopisů, ale v oficiálním PS2 magazínu hra dostala 9/10, což považuji za podvod na čtenáře. Pokračujte ve své práci. Bohatě mi stačí, když budu díky PSM2 vědět, co si mám koupit.

Jirka, přes e-mail

HRUBÁ SÍLA: Přitlačte Telecom ke zdi a uvidíte, jak rychle vám zapojí ISDN do vaší zapomenuté vesničky.

Dva dopisy, dva názory. Nemáme rádi sebechválu, ale jsme přesvědčeni, že jsme ošemetnou situaci kolem *Getaway* zvládli. Hra je to dobrá, ale zdaleka ne tak dobrá, jaká mohla být a jaká měla být podle Sony. Žalostný sys-

HISTORKY Z OBCHODŮ

Po úspěchu s vašimi životními historkami jsme se rozhodli pokračovat v podobném stylu. Tentokrát ale chceme slyšet vaše historky z obchodů. Popište nám nějakou neuvěřitelnou konverzaci s prodavačem. Tak rychle, chceme se také zasmát!

PŘÍBĚH #2

S historkami z obchodů je to dobrý nápad. Nemám sice konkrétní příběh z jednoho obchodu (určitě jsem něco zažil, ale nepamatuji si to, díkybohu), ale někdy se musím opravdu smát. Navštívil jsem jeden zapadlý bazar v centru Prahy s nadějí, že tam najdu nějakou zajímavou kořist v podobě hry. Jaké bylo moje překvapení, když jsem tam našel krabici s GameBoyem (starý černobílý typ) s cenovkou 2999 korun. To byl ale jenom začátek. Měli tam i hry na PlayStation 1, vesměs z druhé ruky, obehrané. *Driver*, *Medal of Honor*, *Tomb Raider 2*, vesměs za 1999 korun.

Myslím, že na podobná místa není problém přijít. Na benzínových pumpách často vídám staré hry za nekřesťanské ceny a kamarád mi vyprávěl, že viděl v obchodním domu Tesco novou krabici konzole SNES (16-bitová konzole od Nintenda z roku 1993) za téměř šest tisíc.

Je to směšné, ale i smutné. Kupuje to někdo?

Tomáš Rosenbaum, Praha 10

OBJEKTIVNĚ
Žádná recenze PSM2 se nedostane do tisku dříve, než se nad jejím hodnocením nepobijí naši redaktoři. Někdy praskají kosti, ale nakonec se všichni „shodneme".

EXPRES POŠTA

Stručné odpovědi na vaše stručné (a často pěkně hloupé) otázky. PSM2 zaťalo pěsti a pustilo se do vás...

ORANGE
Máte-li uloženou pozici z prvního dílu *Pro Evo* a nahrajete ji v options druhého dílu, hráči Orange budou mít skutečná jména.
Kryštof, Praha
Má pravdu!

PRACHY
Nejsem prachatý herní žurnalista, který hraje celý den hry a nazývá to prací.
Luděk, přes e-mail
Ani my ne!

NIC
Nic není dokonalé a nečekejte to ani od her!
Alex, přes e-mail
Jo, ale...

KDY?
Nemůžu se dočkat hry, která od vás obdrží hodnocení 100!
Mirek, Mladá Boleslav
My také ne.

SEBEVRAH
Chci se stylově zabít, myslíte, že na to stačí G-Con2?
Aleš, přes SMS
Pokud to vezmeš za správný konec (nápověda: šňůra)....

KANIBAL
Byli byste dobrej oběd, Jirku a Dareka bych si dal k obědu a Lukáše bych smlsnul k večeři.
Anonym, přes e-mail
Díky, že necháš půlku redakce naživu!

tém kamery, otřepaná zápletka a vážné chyby v kódu. To jsme prostě nemohli přehlédnout.

Robertovi (poznamenáváme, že jeho dopis přišel krátce po uzávěrce minulého čísla, které ještě nebylo v prodeji) musíme dát za pravdu, že recenze je od toho, aby se v ní hodnotila hra, ačkoliv si nemyslíme, že by příkladné uvedené nějaké konkurenční hry bylo na škodu. Tebou zmíněná srovnání ovšem nebyla součástí recenze, ale nezávislého srovnávacího testu. Musíme uznat, že odhad máš dobrý, do hodnocení ses trefil. Zajímalo by nás ale, jak bys *Getaway* hodnotil ty sám, na základě osobní zkušenosti. O tu jde totiž především. Určitě nám napiš.

VLAJKY A ZBRANĚ

Možná mají jiní čtenáři opačnou zkušenost, ale naše třídní učitelka nám neustále opakuje, že bychom neměli hrát hry, protože to není výchovné. Chápal bych, že nám to vyčítá, protože jsme unavení, protože jsme celou noc hráli, ale že nejsou hry výchovné?

Pro Evo je dobré na zeměpis, protože si v něm vybíráte vlajky jednotlivých zemí. *Max Payne* z vás dělá experta na zbraně. *Medal of Honor* je dobrou lekcí z dějepisu. A taková *GTA* nám říká, abychom se dobře učili a neskončili jako Tommy Vercetti. A podobných příkladů jsou desítky.
Anonym, přes e-mail

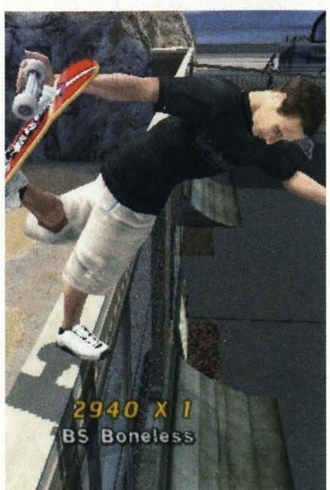
Hmm... máš pravdu. Co třeba *Dance Summit 2001*, kde se učíte, jak se japonsky řekne doleva a doprava? Nebo *MGS2*, kde vám Vamp vysvětluje, proč nemůžete plavat v okysličené vodě? Ale vážně - jsme pro výuku zbraní a vlajek, ale pravopis také není od věci. Ani matematika.

LOTERIE

Online hraní. Sony konečně odhalila, jak to vlastně zamýšlí. Nelenil jsem a pozeptal se Telecomu a ostatních poskytovatelů, jak je to s možností připojení přes Broadband. Jsem z malé vesnice, takže je jasné, jak to dopadlo. Nejen že je vyloučené, abych se dočkal skutečného vysokorychlostního připojení, ale i ISDN je v naší oblasti utopií (v oblasti několika vesnic by muselo projevit zájem o připojku několik desítek lidí, což je samozřejmě vyloučeno). Takže co s tím?

Moc by mne zajímalo, jaké úmysly má v tomto směru česká Sony. Jistě si je vědoma, že připojení českých hráčů na internet je ve srovnání s Anglií naprosto zoufalé. Co o tom soudíte vy?
Lukáš Kratochvíl, Prusíkov

My? My jsme na tom stejně jako ty. I nás zajímá, jaké úmysly má s online připojením PS2 Sony v České republice. Jak jsme již uvedli, nějaká speciální podpora není nezbytně nutná, ale každopádně vítaná. Pokud jde o tvou situaci, nedá se nic dělat. Věř, že taková místa jsou všude na světě včetně Velké Británie. Můžeš být klidný, pár let si „vytrpíš" s klasickými hrami a ve chvíli, kdy se online podpora a kvalita online her rozjede na plné obrátky, se budeš moci připojit i ty.



HULK HOGAN: Hlavní postava už druhého dílu videohry? Dokážeme si představit lepší. Co si o tom myslíte vy?

Hmm, jo! A nebo si můžeš zahrát hru, kde s ostatními hráči spolupracuješ! Nalézáš přátele, vyměňuješ předměty a sdílíš různé schopnosti. TO by bylo teprve zajímavé. Ne? Hmm.

OSVÍCENÍ

Poslední rok jsem si užil hry *MGS2*, *THPS3*, *GTA3* a *Agent Under Fire*. Dočkali jsme se řady pokračování, ale většinou byla horší. S jednou výjimkou. *Grand Theft Auto: Vice City*. Proč? Určitě i díky našim návrhům. Ačkoliv tři nejlepší nápady nebyly ve hře zrealizovány, řada myšlenek se ve hře objevila a hra získala vysoké hodnocení a skvělé ohlasy nás hráčů. Možná to byla jen náhoda, ale doufám, že ne.

A pokud ne, myslím, že by z toho mohlo být docela pěkné pravidlo. Představte si časopis, kde by bylo pár stránek věnováno návrhům čtenářů, jak vylepšit hry *FIFA*, *Driver*, *Tomb Raider* a všechny ostatní. Pak by se mohly proměnit ve skutečné hity, díky PSM2 a všem hráčům. *Vice City* byla v tomto směru průkopník a neměli bychom tuto šanci zahodit. Tak co říkáte?
Alex, přes e-mail

Ve skutečnosti se ve hře dva z vašich nejlepších tří nápadů (větší možnosti, pokud jde o skrýše, a možnost stát se zmrzlinářem) částečně objevily. A můžete si být jistí, že takto postupujeme neustále. Kromě kritizování her se snažíme vývojáře informovat o tom, co by podle našeho názoru mělo být jinak (třeba na základě preview verze). A pokud nám i vy pošlete nějaké návrhy, rádi je předáme zodpovědným osobám.

"*PRO EVO* JE DOBRÉ NA ZEMĚPIS. *MAX PAYNE* Z VÁS DĚLÁ EXPERTA NA ZBRANĚ. *MEDAL OF HONOR* JE DOBROU LEKCÍ Z DĚJEPISU."

HEADSHOT

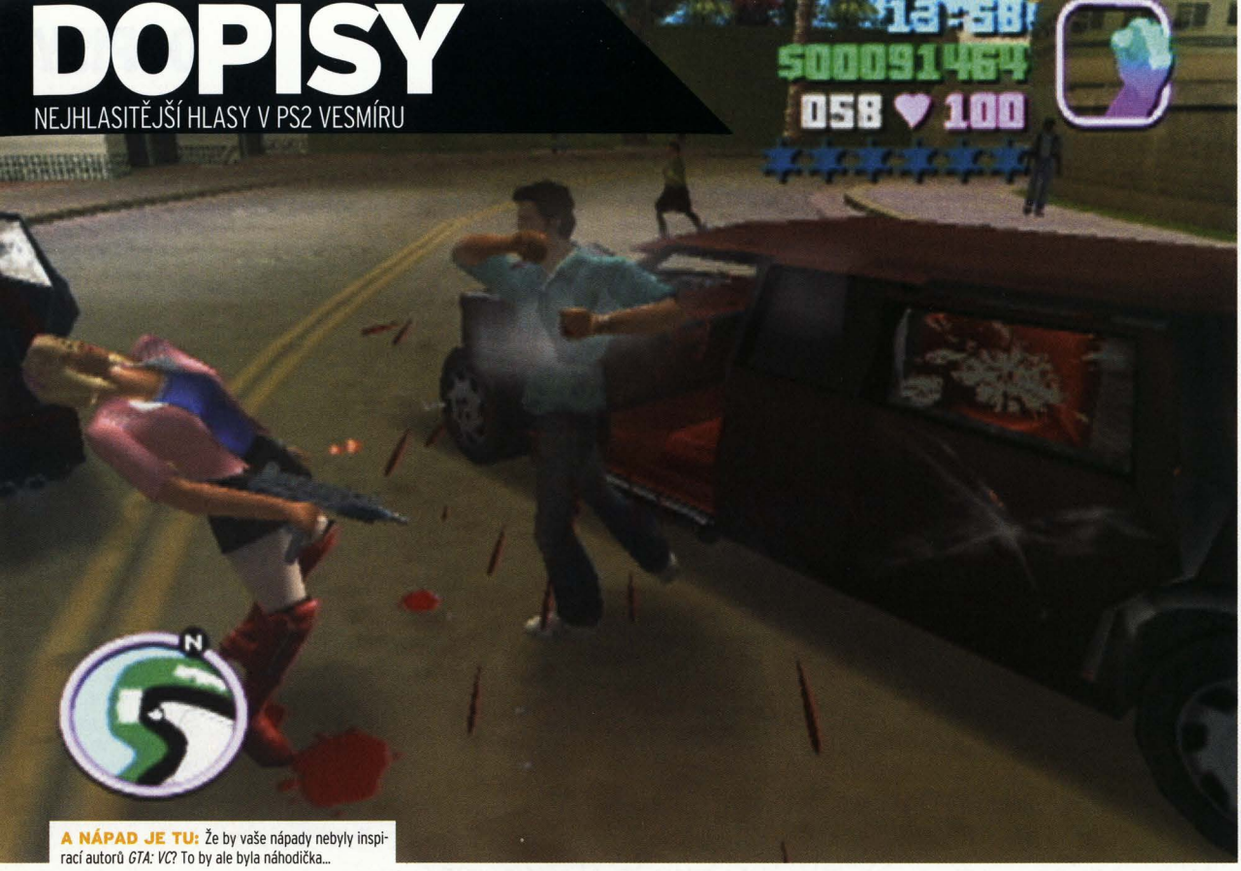
Musím říct, že ačkoliv je online připojení PS2 v mém případě hodně vysoko ve hvězdách, představa mě zatraceně láká a neustále mi v hlavě kolují myšlenky, jak to vlastně ovlivní svět her. A víte, které vylepšení mne láká nejvíce?

Představte si střílečku, ve které se najednou počítačem ovládaný protivník připlíží za vaše záda a zabije vás dobře mířeným headshotem (třeba starý *Syphon Filter*). Chcete pomstu, ale uvědomíte si, že jediné, co děláte, je zabíjení obrovské armády lidí, která je ovládaná počítačem. A ten necítí ani hněv, ani smutek.

Ale teď si to představte přes internet. Představte si, že ze sta metrů pečlivě sledujete nepřítele hledím dalekohledu na odstřelovačce. Pak si vás najednou všimne a vy konečně stisknete spoušť. A cítíte se skvěle. A víte proč? Protože jste právě zabili postavu, kterou ovládá nějaký jiný hráč. A právě se necítí moc dobře. Hahahahaha!
Jirka Loukota, Pardubice

DOPISY

NEJHLASITĚJŠÍ HLASY V PS2 VESMÍRU



A NÁPAD JE TU: Že by vaše nápady nebyly inspirací autorů *GTA: VC*? To by ale byla náhodička...

FANATIK

Četl jsem vaši skvělou recenzi na *Pro Evolution Soccer 2* a napadlo mne, jak se asi v časopisu dohadujete, kdo bude tu kterou hru recenzovat? Každý má rád něco jiného a co se líbí jednomu, může druhý považovat za hloupé. Tak například, v rukou jednoho recenzenta je *FFX* skvělá hra s hodnocením 90, od druhého však může velmi jednoduše obdržet jen 85, nebo naopak 95.

A pak, každý může mít i trochu jinou představu oné stupnice a jakmile jednou dáte nějaké hře určité skóre, následně se to musí odrazit i na hodnocení her stejného žánru. Takže výsledkem může být, že jeden ze žánrů dosahuje dlouhodobě vyšší úrovně, zatímco druhý je podceňován.

Jak tomu zamezujete? Ptám se jen pro zajímavost, zatím jsem se ve vašem časopise nesetkal s recenzí, která by mne vysloveně popudila, nebo se kterou bych nesouhlasil. Pokračujte v dobré práci.

Kryštof Rýdl, přes e-mail

Dobrá otázka. Většinu her recenzuje ten, kdo má daný žánr v oblibě a má všeobecný přehled o tom, jaké hry jsou v oné oblasti v prodeji a na jaké jsou úrovni. Poté Honza všechna hodnocení vhodí do speciálního a velmi komplikovaného filtru. To pokud není líný, ve skutečnosti se obvykle všichni sejdeme a protože nikdo z nás není vysloveně specializovaný na jeden žánr a zná všechny dobré hry na PlayStation 2, diskutujeme tak dlouho, dokud se neshodneme na adekvátním hodnocení. Občas to jsou krvavé diskuze, ale většinou jde o pouhá procenta.

MILUJ MĚ: Prodejte svou sbírku romantických filmů, vyhoďte přítelkyni a kupte si PS2. Návod na spokojený život?

NEPIŠTE DO PSM2:
OBAVY O TO, KTERÉ KONZOLE JSOU LEPŠÍ NEŽ PS2

DVÍŘKA

Jestli mne na videohrách něco štve, je to způsob, jakým začínají. Většina her vás prostě vrhne do akce. Neobtěžuje se vysvětlit, jak se tam hrdina dostal, co je zač a kdo to vlastně je. Přinejlepším se dozvíte, co máte dělat v budoucnosti. Mám rád dobré příběhy a myslím, že abych se ztotožnil se svou postavou, musím o ní něco vědět. Ale v akčních hrách by stačil krátký úvod ve stylu *Half-Life*, v adventurách nějaký úvodní rozhovor postav atd. Myslím, že by pak byl hráč daleko více pohlcen a jeho dojem ze hry umocněn.

Milan Jolan, Praha 3

Na jednu stranu nás sice nezajímá, jak se *Tony Hawk* dostal do úrovně na letišti, ale jinak máš pravdu. Dodnes vzpomínáme na tebou zmíněnou úvodní sekvenci *Half-Life* a považujeme ji za možná vůbec nejlepší intro v historii videoher. Něco na tom je, možná to má něco společného s láskou na první pohled. Pokud budeme zaujati hned na začátku, je větší pravděpodobnost, že vydržíme.

ROZVOD

Jmenuji se Jan Havel (s bývalým prezidentem nemám nic společného) a ve své práci jsem považován za naprosto beznadějný případ. Moji kolegové (a vůbec většina lidí na světě) netuší, že existuje ještě jeden svět kromě reality. Je to dimenze her. Abyste na tomto místě úspěšně přežili, musíte splnit následující podmínky:

1. Rozejít se s přítelkyní, nebo rozvést s manželkou.
2. Rozloučit se s rodinou a přáteli.
3. Neohlížet se zpátky.

Kdo potřebuje přítelkyni? PS2 vás nikdy nepodvede. Hraní je plné lásky a je jí jedno, kdy se jí budete věnovat. Je připravena 24 hodin denně. Nikdy neřekne ne a je připravena na drsnou akci. Jediný problém je, že nemyje nádobí, nevaří a neuklízí.

Pokud se budete řídit mými pravidly, uspějete. Díky.

Honza Havel, přes e-mail

No, Honzo, vůbec netušíme, proč tě tví kolegové považují za beznadějný případ. Tak co dámy? Nebo někdo jiný? Nikdo? Opravdu?

GLOBALIZACE PSM2

Jedete na dovolenou? Pochlubte se a pošlete nám pozdrav!

Už žádné další pohledy! Jsou tu nová pravidla. Protože máme podezření, že si často necháváte zaslat dopisy od přátel, nyní od vás chceme, abyste se nechali vyfotit! Chystáte se do New Yorku? Vyfoťte se před Sochou Svobody s PSM2 v ruce! Zaslužte si naší jedinečnou cenu pro vylosovaného cestovatele.

O CO JDE?

Co jste nám psali tento měsíc?

- Online hraní
- GTA Vice City
- Násilí ve hrách
- RPG
- Ženy, sex a hry

PLAYSTATION 2 MAGAZÍN
PSM2

VYDAVATEL A REDAKCE
Omega Publishing Group, s. r. o.
PSM2, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 643
fax: 283 871 641

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

TÝM
Výkonný ředitel Jan Svátek
Šéfredaktor Jan Modrák
Redaktor Alena Kiriloviczová
Redaktor návodů Lukáš Kolínský
Autoři Jiří Pavlovský, Darek Šmíd, Milan Jablonský, Jiří Zídek, Daniel Kalina
Překlad převzatých materiálů Ladislav Nagy, Pavel Mondschein, Luděk Zadražil
Jazyková korektura Alena Kiriloviczová
Grafická úprava a sazba Jakub Červinka, Karel Roubal, Pavel Řezáč

INZERCE
Telefon: 283 871 636
Vedoucí inzerce Jaroslav Krulich
inzerce@omegagroup.cz
Inzerce David Dovole
inzerce@omegagroup.cz

PRODUKCE
Distribuce
distribuce@omegagroup.cz

OMEGA PUBLISHING GROUP DÁLE VYDÁVÁ

ORIGINÁL VYDÁVÁ
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Marcus Hawkins

CENA VÝTISKU
125 Kč, 185 Sk
Reg. č. MK ČR E 13367
ISSN 1213-6689

Oficiální Český

PlayStation® Magazín

» UPŘÍMNÉ RECENZE A PŘESNÉ TIPY
» CD PLNÉ SKVĚLÝCH DEM
» EXKLUZIVNÍ NOVINKY

Nadupaný disk 11 PSone™ HER!
Nejlepší hry roku 2002! PLUS *Treasure Planet*!

NEJPRODÁVANĚJŠÍ PSONE MAGAZÍN NA SVĚTĚ!

Hratelná dema! • Upřímné recenze! • Exkluzivní zprávy! • Profi tipy!

ROZSÁHLÝ NÁVOD
13 STRAN O HARRY POTTER 2
Všechny mise rozebrány, podrobné mapy, tipy, rady a odhalení všech bonusů. PSM kouzlí!

PŘEDSTAVENÍ JINX
ODHALENÍ VŠECH NOVÝCH HER
Představujeme novou plošinovku od Sony a všechny další nově ohlášené hry. Odhalujeme budoucnost!

PLAYSTATION TŘI?
S ČÍM SI BUDETE HRÁT ZA PĚT LET
Přehled všeho co, se ví, tuší či šuška o příští generaci PlayStation. Jak bude vypadat?

60. ČÍSLO K DOSTÁNÍ U VŠECH DOBRÝCH PRODEJCŮ!

NESMÍTE MINOUT!

CUKR A BIČ

Doktor Jones ordinuje v naší redakci. 20. února exkluzivní recenze. Jen v PSM2!

DÁLE HRAJÍ:

Všechny dvojky recenzovány: MGS2, DMC2, ZOE2 a **Midnight Club 2**, společně s **Primal** a **Splinter Cell**. Rozsáhlá preview **Tenchu 3**, **War of the Monsters** a **Def Jam Vendetta**. PLUS **Driver 3**, **Tomb Raider: TAOD**, **13**, **Dark Chronicle** a spousta dalších brilantních novinek.

TO VŠE V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

PSM2 #14 V PRODEJI

OD 20. ÚNORA!

Poslouchejte a buďte v obraze!

Časopis, který vám usnadní orientaci ve světě domácího kina, pomůže vám s výběrem video a DVD komponentů, AV receiverů, reprosoustav pro domácí kino a poskytne vám přehled filmů, právě vycházejících na DVD a VHS.

V únorovém čísle časopisu VIDEO DOMÁCÍ KINO si přečtete:
- profil projekční televize SIM2 Grand Cinema RTX45
- profil AV receiveru Marantz SR7300
- profil systému domácího kina Hitachi HTD-KT160
- profil reprosestavy pro domácí kino Magnat Topas 5.1
- test AV receiverů

Ve Světě filmu si přečtete speciál o filmových detektivech. Svět filmu vám navíc přináší: pecku měsíce Twin Peaks, portrét Williama Shatnera, DVD aktuality a jako vždy se můžete těšit na množství recenzí právě vycházejících DVD a VHS titulů.

VIDEODOMÁCÍKINO

Časopis, který vám pomůže s orientací v záplavě nových CD přehrávačů, DVD-Audio přehrávačů, zesilovačů, reproduktorových soustav, gramofonů, minidisků, mini a mikrosystémů a mnoha dalších atraktivních audio produktů. Také vás seznámí s právě vycházejícími hudebními novinkami na CD.

V únorovém čísle časopisu Audio si přečtete:
- profil reproduktorových soustav Paradigm Studio/60
- profil DVD-Audio/Video přehrávače JVC XV-NA7SL
- profil HDD/CD rekordéru Yamaha CDR-HD1300E
- testy sluchátek nižší třídy a subwooferů střední třídy

V příloze Music World soutěžte o novinková CD, přečtete si hudební profil Shania Twain a recenze právě vycházejících CD. V High End Reportu na vás mimo jiné čekají profily reproduktorových soustav Canton Ergo RC-A a Spendor SP2/3.

audio

Omega Publishing Group, s.r.o., Bubenské nábřeží 306/13, 170 04 Praha 7, tel.: 283 870 413, fax: 283 870 414, internet: www.omegagroup.cz • e-mail: info@omegagroup.cz

100% NÁVODY PRO PSONE A PLAYSTATION 2

9. číslo TipStation právě v prodeji